

FATURE UM SOM COM CD

NATAL *Animal*

Tec Toy

**32-X, ACTIVATOR
E MUITOS JOGOS**

Playtroni

**LANÇAMENTO
MUNDIAL**

AÇÃO GAMES

**MEGA
SPARKSTER
POWER
RANGERS
TINY TOON ALL-STARS**

**SEGA CD
HEART OF THE ALIEN**

**MEGA E SNES
MICKEYMANIA**

**SNES
PAC-MAN 2
EARTHWORM JIM**

SNES

DONKEY KONG COUNTRY

**Do que
o 16 Bit
é capa**

ISSN 0104-1630 / EDIÇÃO 72-R\$ 3,00

72>



TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.



**REALISMO
FANTÁSTICO EM
UMA AVENTURA
COM O
GORILA KONG.**

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o maior game de todos os tempos. Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.



**32 MEGA
E MAIS
DE 100 NÍVEIS
DE AVENTURA.**

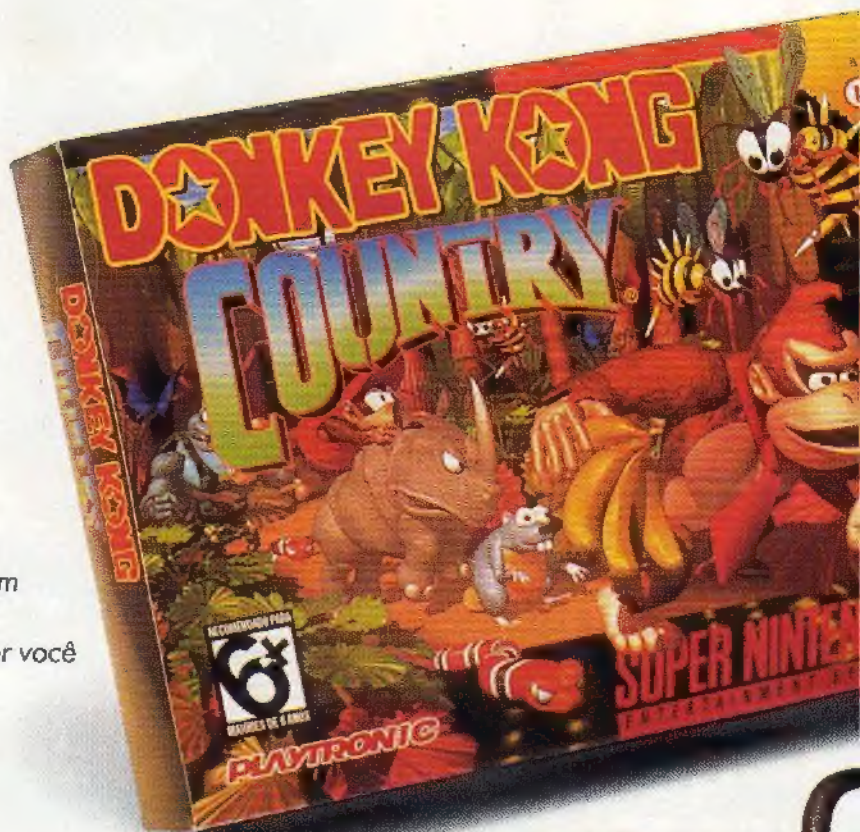
E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrando toda a grana num novo console. Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jamais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.



**O MAIOR
GAME NINTENDO
DE TODOS
OS TEMPOS.**



Donkey Kong
e seu inseparável
amigo Diddy Kong.



VENDO.



SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best
play Here

Nintendo
PLAYTRONICS

shots 8 e 9

Os lançamentos de Natal da Tec Toy e da Playtronic, além de outras novidades.

x salada 10 a 12

★ Uau! Um truque das 1.000 faces só com mulheres. É ver, rir... e se apaixonar!

★ No Game Charada um som com CD de prêmio para quem for muito esperto.

dicas 18 a 22

- ★ Blackthorne (SNES) 22
- ★ Desert Strike (Mega) 18
- ★ Fifa Soccer (Mega) 22
- ★ Mighty Morphin Power Rangers (SNES) 18
- ★ Mortal Kombat 2 (SNES) 18
- ★ Peace Keepers (SNES) 22
- ★ Sonic & Knuckles (Mega) 20
- ★ Spider-Man Vs. The Kingpin (Sega CD) 18
- ★ Taz in Scape from Mars (Mega) 22
- ★ Tiny Toon Adventures (SNES) 22
- ★ Wild Guns (SNES) 22
- ★ Zelda (Nintendo) 19

Jogos debulhados 26 a 44

- ★ Donkey Kong Country (SNES) 26
- ★ EarthWorm Jim (SNES) 30
- ★ Pac Man 2 (SNES) 32
- ★ Mickey Mania - The Timeless Adventures of Mickey Mouse (SNES/Mega) 34
- ★ Heart Of The Alien (Sega CD) 36
- ★ Sparkster - The Rocket Knight Adventures 2 (Mega) 38
- ★ Tiny Toon Adventures - ACME All Stars (Mega) 40
- ★ IMG Tennis (Mega) 42
- ★ Mighty Morphin Power Rangers (Mega) 44

SNES 26 DONKEY KONG COUNTRY



Dezenas de fases, visual tridimensional e som de primeira. Obrigatório!

34

SNES/MEGA MICKEY MANIA



Um jogo com a evolução do rato mais conhecido do mundo, desde o seu nascimento, em 1928

38

MEGA SPARKSTER 2

O gambá voador em sua nova aventura. Até o final!

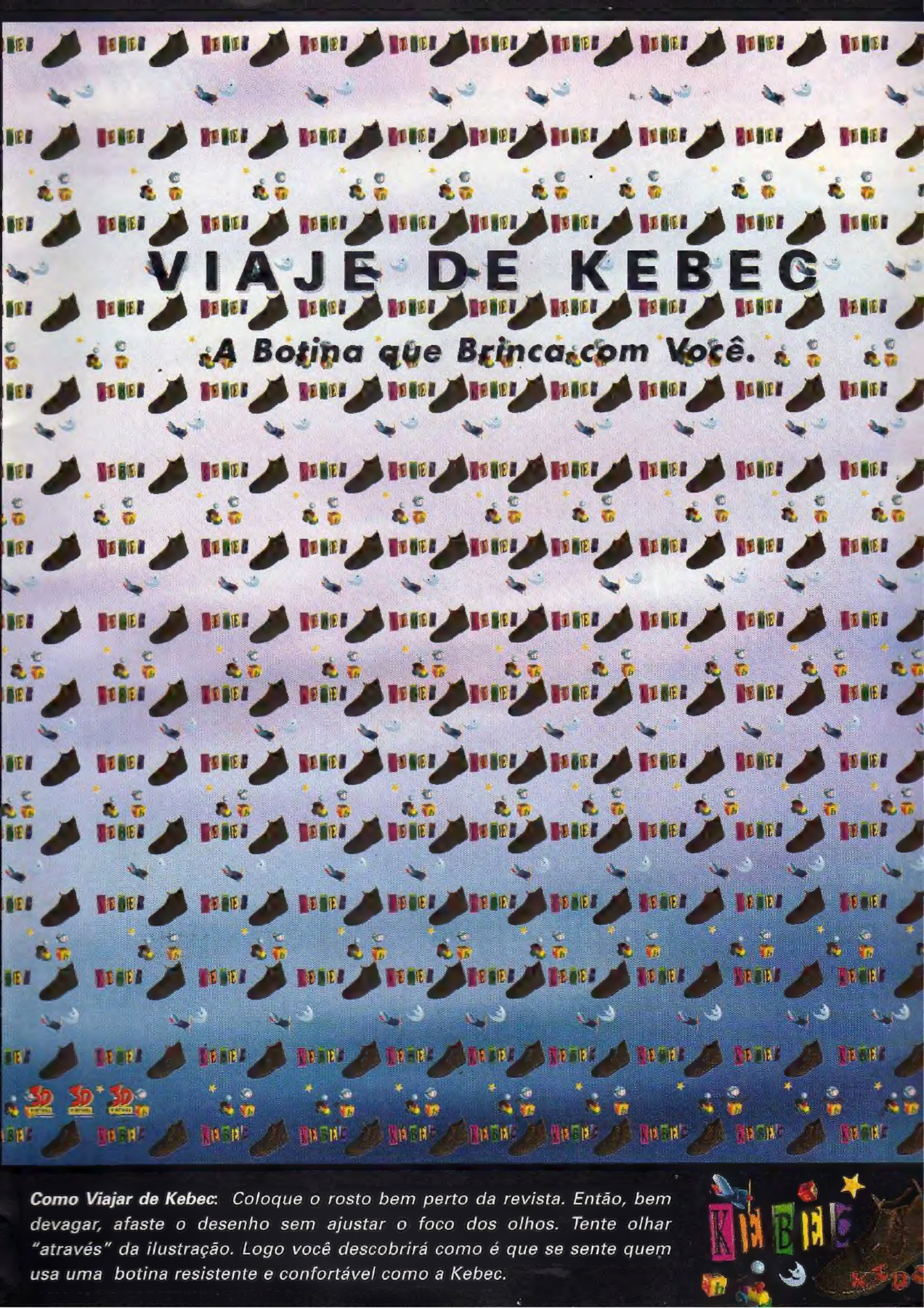
FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE



COM UM PÉ NO MUNDO

Pela Nintendo, Donkey Kong Country para o SNES; pela Sega, 32-X, CD-X e Activator. Ao menos nos principais sistemas, neste Natal não vamos ficar atrás do mercado internacional. Continuamos, é claro, defasados quanto ao volume de jogos e as datas de lançamento, mas o Natal 94 é um bom prenúncio de que isso poderá mudar.

Demorou, mas o mercado brasileiro começa a conseguir atenção dos fabricantes internacionais, para a posição que sempre foi sua: a de quarto mercado mundial de consumo no setor, atrás apenas de Japão, Estados Unidos e Comunidade Européia. Através da Playtronic e Tec Toy, Nintendo e Sega entram em guerra para conquistar a galera brasileira.



VIAJE DE KEBEC

A Botina que Brinca com Você.

Como Viajar de Kebec: Coloque o rosto bem perto da revista. Então, bem devagar, afaste o desenho sem ajustar o foco dos olhos. Tente olhar "através" da ilustração. Logo você descobrirá como é que se sente quem usa uma botina resistente e confortável como a Kebec.



SUPER PRO

COMPATÍVEL COM
SUPER NES*
SUPER FAMICOM*

Nenhum outro resiste aos
recursos do SUPER PRO.

DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
- Design ergonômico (Com total encaixe para as mãos).
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).



Detalhes que

SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*

Se o seu Mega Drive*
falasse, ele pediria o
SUPER PRO-2.

DETALHES:

- Botão de disparo A+B.
- 2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
- 3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
- Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Botão PAUSE.



Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

MAKRO - LOJAS AMERICANAS - MESMA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISSOM-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.D.A. - MAKRO - MAPPIM - EFETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHOSA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HADA E HAGA - ILTON ANDRADE MAA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANO - ALEMAO GAMES - ALFA - D. MA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M. TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - AUDIO SERVICE - BRIN - COM - COM. IMP. FÁTIMA - COOP. BANGORASSIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA ERGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUK AZAWA - J.G.S. - J.J.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUZ MOREIRA - LUZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER V. TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPAZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - RENEALDO DEGANI - REL. DIABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOSU MIYAZAKI - STUDIO 200 - SUZUMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC. GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURG. G. G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STUDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOOI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL. S. DE OLIVEIRA - SHIUC TINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELETR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOI. HUBANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUMI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARCON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOU.

SUPER PRO-

COMPATÍVEL COM:

PROSYSTEM - 8 BABY* / NE

Debulhador de games.

DETALHES:

● Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.

● Botões de disparo L e R.

● Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).

● Design ergonômico com total encaixe para as mãos.

valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:

PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISON II E III* / HANDYVISION*.

O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.

DETALHES:

- Único programável.
- Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
- Botões laterais de L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).



ÚNICO PROGRAMÁVEL

SHOTS

JÁ ESTAMOS NO MERCADO MUNDIAL DE GAMES

TEC TOY

LANÇA O SUPER 32-X, ACTIVATOR E 35 GAMES

A Tec Toy pretende balançar o coração da moçada, mas a maioria pode ficar só babando: os lançamentos em consoles e acessórios são quentes, mas muito caros. O Super 32-X, o Activator e o CD-X saem junto com o mercado norte-americano. E alguns jogos também, como The Lion King (para o Game Gear, apenas), Zero Tolerance (de Mega) e os games do 32-X.

32-X - O super-acessório que você encaixa no pente do Mega Drive para rodar jogos que exigem processador de 32 Bits.

A nova maravilha tem preço para as lojas sugerido de R\$ 399,00, mais que o dobro do preço nos States. Seis jogos também serão lançados no Brasil. Os games em cartucho são encaixados direto no 32-X. Para rodar CDs é preciso ter o 32-X e também o Sega CD.

Activator - Anunciado há mais de um ano, ele estava só na promessa. Se você ainda não leu a respeito, se liga: é um acessório com 8 lados (parecendo um octógono), para pôr no chão. Você se movimenta dentro dele e, através de raios infra-vermelhos, seus gestos são transferidos para o videogame. Dá pra lutar de verdade nos jogos, mas em nossa primeira experiência achamos difícil de usar. O preço sugerido é de R\$ 249,99. Aguarde, para breve, uma avaliação de Ação Games.



CD-X - Um Mega Drive portátil, com Sega CD, que funciona como drive para CDs de música. É uma grande sacada da Sega, mas custa muito caro. O preço sugerido é de R\$ 799,00. Pode?

Mega Drive 3 - A Tec Toy vai pôr à venda o console com dois joysticks de 6 botões, mais o cartucho FIFA Soccer ou Mortal Kombat 2. Tudo por R\$ 339,99.



GAMES EM LANÇAMENTO

Super 32-X - Star Wars Arcade, Doom, Virtua Race De Luxe, Super Space Harrier, Cosmic Carnage, Super Motocross.

Mega Drive - Zero Tolerance, Ballz, NBA Jam, TazMania in Marz, Shinning Force 2, Dynamite Head, Bonker's Adventure, Carmen Sandiego, FIFA Soccer 95, Sylvester & Tweety (Frajola e Piu-Piu), Jurassic Park 2 - Rampage Edition, Markro's Magic.



NBA Jam (Mega)

JAPONESES TERÃO PLAYSTATION NO NATAL

A essa altura, os japoneses já estão testando em casa o console 32 bits da Sony. Todas as revistas de lá anunciaram o lançamento para até o dia 13 de dezembro, no máximo.

Mas segundo o jornal Asahi Shinbun, um dos maiores do Japão, o console vai custar 39.800 iens (cerca de 398 dólares), um valor muito mais alto do que o prometido, em torno de 250. Pelo que deu pra ver pelas revistas Hach, Mega Drive Fan e Hippon Super, a máquina é poderosa.



Brutal (Sega CD)

Sega CD - Soul Star, Ecco The Tides of Time, Brutal, Who Shoot Johnny Rock?, Revenge of the Ninja, Midnight Rider, The Software Toolworks: Star War Chess.

Master - Pit Fighter, O Incrível Hulk, Were in the World is Carmen Sandiego, Daffy Duck (Patolino) in Hollywood, Game Box (3 em 1) Esportes Radicais, Game Box Corrida e Game Box Luta.

Game Gear - The Lion King, Taz in Scape from Mars e Daffy Duck in Hollywood.

Pela primeira vez na história, teremos os lançamentos mundiais da Sega e Nintendo, simultaneamente no Brasil. Mas a maioria ainda com preços muito salgados.

PLAYTRONIC TRAZ DONKEY KONG E MAIS 20 GAMES

Não é pouca coisa: Donkey Kong Country, TinStar e Super Punch-Out chegam ao Brasil, junto com as versões japonesas e americanas. É a primeira vez que a Playtronic lança jogos na mesma data que a Nintendo americana. Não é à toa que o maior lançamento é Donkey. Trata-se de um jogo que você confere nesta edição (página 26). A Playtronic está trazendo também o joystick Capcom's Fighter Power Stick, criado em 92 especialmente para debulhar jogos de luta. O controle é maior que o habitual e traz função turbo e slow para todos os botões de golpe. A Playtronic não divulgou os preços.

GAMES EM LANÇAMENTO

Super NES - Donkey Kong Country, Mortal Kombat 2, Super Punch Out, Stunt Race FX, Spiderman & Venom - Maximum Carnage, Super Street Fighter 2, Tetris 2, Tin Star e Vortex.

Nintendo (NES) - Batman: Return of the Joker (A Volta do Coringa), Prince of Persia,

Tartarugas Ninja 3, Tiny Toon 2, Isolated Warrior, Joe & Mac, Mickey's Safari in Letterland, Snake's Revenge, The Simpsons; Bart Meets The Radioactive Man e Vice: Projeto Doom.

Game Boy - Mortal Kombat 2



Vortex (Super NES)



Mortal Kombat 2 (Game Boy)

MEGA MAN FAZ SUCESSO NA TV DOS EUA

Foi como um lírio de megabooster. Em menos de dois meses, Mega Man partiu do zero e chegou ao topo de audiência dos programas infantis norte-americanos. A notícia foi dada pela Capcom. O Mega Man TV Show está sendo exibido desde setembro em 95 cidades, sempre no sábado ou domingo. Em dezembro, Mega Man estreia também no Sega Canal, que exibirá demos da primeira versão do herói para o Mega Drive: Mega Man - The Wily Wars.

Para a Virgin, pela versão caprichada e inovadora de The Lion King, o melhor jogo de aventura do ano.



Para a Sony, pela bagunça que criou em torno do preço do Playstation. Começou falando em 250 dólares e já está nos 400. Qual é: a inflação no Japão já está assim?

**O QUE ERA BOM
FICOU MULTI MELHOR**



GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games mudou de nome para ficar ainda mais completa.

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3D CD-ROM. É o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super.

Rua Serra do Japi, 859-Tatua
Tel.: (011) 941 9957-São Paulo

(Antiga Progames Tatua)

GARANTIA
TOTAL



**A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.**

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS
TUDO PARA SUA LOCADORA

LIGUE

para nós ou venha nos visitar
Remetemos para todo o Brasil
Aceitamos permuta, facilitamos
o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO
das 09:00 hs às 19:00hs.
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas 2

SANTANA - FONE: (011) 959-5

FÃ DESESPERADO

Pô, galera! Já escrevi um montão de cartas e vou me sentir lisonjeado se vocês responderem esta aqui. Seguinte: quero o endereço e telefone da Acclaim.

MAICON R. DEL PINO
Canoas, RS

Pode começar a se sentir lisonjeado. Que tal a sensação? O endereço é: Acclaim Entertainment Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771 Fone 516-624-8888



TOP GAME

Por que os fãs do Top Game não têm direito a uma versão de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat para o seu console?

FELIPÊ DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

Primeiro, um esclarecimento à galera: Top Game é um videogame compatível com o Nintendo 8 bits. O que vocês estariam pedindo, portanto, é uma versão de MK e SF2 para Nintendinho, certo? Bom, nós mesmos da Ação Games já sugerimos à Playtronic produzir Mortal Kombat 2 para o console a partir da versão para Game Boy. Eles prometeram estudar a idéia. Quanto ao SF2, não há versão de Game Boy disponível e isso torna as coisas um pouco mais difíceis. Mas já dizia o provérbio chinês: a esperança é última que morre...

ANÚNCIOS

Acho Ação Games a melhor, gostaria de pedir que a revista tivesse menos propagandas.

JAIR ALVES ALMEIDA
São Paulo

Você pode não concordar, Jair, precisa saber que as propagandas são benéficas para as revistas: anunciante paga para divulgar produtos e isso diminui o preço das publicações na banca. Se você observar bem, verá que sempre manteve um equilíbrio entre o total de páginas com anúncios e o total com notícias e games debulhados. Se o número de anúncios aumenta muito, aumentamos também o número de páginas editoriais. Além do mais, muitas novidades e lançamentos que interessam aos leitores são divulgados através dos anúncios.

ESPECIAL MULHERES

TRUQUE 1000 FACES

Nesta edição uma homenagem super especial para a mulherada. Só gatinhas entraram desta vez. Uma colega, uma mãe e três irmãs dançaram em nossos computadores. Olha a sacanagem.



Os pestinhas Vagner Grison e Rodrigo Capioti ganharam uma irmã com visual Cyberpunk. É a Karina Darrigo. Os três são de Caxias do Sul (RS).

O André Ambrósio, de Curitiba (PR), mandou a foto da mãe, que ele chama de 'Doutora'. Criamos para ela um look de Natal. Será que ela vai gostar?



Essa gatíssima é irmã do Roberto Borba C. Antunes, de Vitória da Conquista (BA). Ô, Roberlão, manda uma foto sua também pra ver o quê é bom, falou?

Essa figura com visual afro é a Karla, irmã do Cláudio de J. Chagas Jr. Aliás, corre por aí que depois desta o Cláudio vai sumir por uns tempos. Xiii...



Mais uma irmã no pedaço. A vítima agora foi a Marcela Célia do Nascimento, de Ananindeua (PA). O cara rasco? O Eric Bruno, irmão dela e amigo-da-onça.



Irk! Sai de baixo que lá vem o desenho do Tiago Pinheiro Teixeira de Vitória (ES). Sua arte causou maximum medão na redação!



JOYSTICK DOS SONHOS

Como posso conseguir joystick SN Programado para SNES, mostrado na edição de dezembro?

PEDRO S. SOARES
Juiz de Fora

Beleza de joystick, né? Esperamos que donos de locadoras ou lojas de eletrônicos importados tenham ficado maravilhados quanto a gente resolveu importá-lo, pois só assim este joystick americano poderia chegar ao Brasil. Até o momento não sabemos de ninguém que esteja vendendo.

Galera, se liga no traço do Rodrigo F. Giraldo de Serra Negra (SP). Seu desenho entrou para o nosso mural, Rodrigão! Parabéns!

GAME CHARADA



Nesta gente sacaneou mesmo. Para concorrer aos superprêmios de Natal, você tem que descobrir de que foto da edição passada (a 71) nós tiramos este detalhe. Para deixar sua missão ainda mais impossível (he, he, he) as cores originais dele foram alteradas. Difícil, mas não impossível. Boa sorte!!!



GAME CHARADA

Por favor façam a caridade de me mandar o endereço da Game Charada, pois gostaria de participar desta louvável promoção.

SANDRO N. COSTA

Porto Alegre, RS

Uê Como você mandou esta carta pra gente e diz que não sabe mandar a carta do Game Charada... se o endereço é o mesmo??? Já aconteceu de a gente esquecer de publicar nosso endereço na Game Charada. Mas nossos leitores, acostumados aos cabeludos desafios dos videogames, não tiveram dúvidas, procuraram o endereço no expediente da revista, na última página e pronto. Moleza, cara!

PRÊMIOS: 1º - Som Semp-Toshiba com CD, bone e camiseta. 2º e 3º - carlucho Mortal Kombat 2 e joystick Aquapad (Mega ou SNES a escolher). 4º a 10º - bone e camiseta.

Game Charada - Revista Arão Games - Avenida das Nações Unidas, 5.777

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 69

COM

Carts de Sup
José Eduardo S
Ulisses de Albu
53/301, CEP 53
Olinda, PE.

Edições nº9 e 1
Games, Ricar
Iho, R. 32, 1
69091-970, 1
AM.

Só Dicas nº40-
André Gonçalv
valdo Ramos,
13840-000,
Guaçu, SP.

Edições da Açã
Francisco Fabri
de Brito R. C. 2
62930-000, Liv
Norte, CE

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

NETUNIA

IMPORT.EXPORT.CORP.



FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 FONE/FAX: (011) 66-5618

ALIEN 3

Vocês poderiam me descolar uma password para o final deste jogo de SNES?

RAFAEL G. STEIL
Candelário, RS

Ê, Rafae, quer moleza, hein? Bom, vá á. Se você quer encarar o final sem dar aquele duro

no game, a password é OVERGAME. Só isso, cara



Olha só o envelope desenhado da Sheila Galdino da Silva, de São Paulo (SP). E não foi um só, não! Ela mandou quase todos os lutadores de SSF2. O Ken é dos mais bonitos

JURASSIC PARK

Primeiro, quero parabenizar os pilotos por tornarem os jogos mais fáceis para nós. Gostaria de códigos para os seguintes jogos: Jurassic Park de SNES e Mega e Jungle Strike.

CRISTIANO N. FARIA
Barra de Macaé, RJ

Os pilotos agradecem o e-mail. Cristiano, fique atento nas dicas. A resposta vai também para o e-mail Carlos M. L. Galvão

Seleção de fases para Jurassic de Mega - na tela de password, digite NYUKNYUK. Surgirá a mensagem Second Controller Enabled. Então, ligue o controle 2 e use-o para selecionar a fase. Ao pressionar Start do mesmo controle, o game volta ao normal. Agora, manha mesmo é digitar a password WAGNER93 para iniciar o game com munição a toda teste. Agora, Cristiano, o roteiro completo da versão do SNES você encontra na Ed. 69. Finalmente, as **passwords para Jungle Strike**:

Fase 2 - RNCBT7L6DB6
Fase 3 - 9V6GR74MZYV
Fase 4 - XT6DXL6PF3L
Fase 5 - VN4D3746JKN
Fase 6 - WSFBV4MPYRM
Fase 7 - T4PZXL6MHZD
Fase 8 - 7GK9N4CZJKN
Fase 9 - N4SG3BVWTDV

CARTAS LONGAS

A redação agradece aos leitores Manoel R. Vaz, Edgar Chaves Reis, Rodolfo B. Ribeiro e David Wallas Eleutério. Eles nos mandaram cartas enormes sugerindo histórias e golpes dos clássicos MK e SF. Valeu moçada! Infelizmente a falta de espaço nos impede de publicar cartas tão longas.

CERTO DIA, DURANTE UM FATALITY...



Uma tirinha bem sacada Maury Hara, de São Paulo (SP) Trucidação com humor!

NOVO NO RAMO

Comprei um exemplar desta revista por indicação de um amigo e achei superlegal. Encontrei muitas dicas e indicações de bons carts, mas como eu comprei um SNES há pouco tempo, tenho muitas dúvidas. O que é password e como digitar? Para que servem as entradas no SNES chamadas Multi Out e Ext? O que é arcade?

RONEI S. VIDAL
São Paulo,

Pra quem está entrando no ramo, algumas expressões que a gente usa devem ser mesmo esquisitas. Passwords são palavras-chave, códigos ou senhas que em alguns jogos, permitem que você vá para fases adiantadas, ganhe itens, acumule vidas e outras mordomias. Os jogos que usam passwords normalmente têm uma tela especial com um alfabeto e um espaço a ser preenchido. Escolhendo letras e números com o joystick para colocar neste espaço, você está "digitando" a password. Sacou? A saída Multi Out do SNES é a de vídeo e áudio estéreo, mas a EXT ainda não tem função definida - provavelmente é para conexão com futuros acessórios. Arcade é como se chama a máquina de videogame profissional, também conhecida por alguns como fliperamas. dúvida

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Solicito se possível um truque para aumentar itens neste game para Mega Drive.
BRUNO L. DALMA
Caçapava do Sul,

Pelo menos até agora não descobrimos nenhum tipo de truque com essa finalidade. Mas para você não ficar muito chateado, que tal algumas passwords de fase?

Fase 21 - VGBB
Fase 25 - QLNK
Fase 29 - QNKR
Fase 33 - SDHM
Fase 37 - BKVR
Fase 41 - BZPM
Fase 45 - VNYQ

Muita gente nos escreve e telefona pedindo informações sobre como fazer assinatura. Pessoal, a **ACAO GAMES NAO TEM ASSINATURA**. É jogado e resenha sempre e para exemplar com o jornalista.



VENDO

Super NES com 2 controles e 3 carts. Esdras Silva, tel.: (011) 448-9024, São Bernardo do Campo, SP.

Cart Mortal Kombat para Super NES. André Boscou, tel.: (0132) 86-2588, Guarujá, SP.

Master System Super Compact e 1 Game Boy com fone de ouvido. William Yoshio Kimura, tel.: (011) 856-9342, São Paulo, SP.

Super NES com 2 controles e 2 carts. Fernando G. Bastos, tel.: (011) 284-6180, São Paulo, SP.

Cart FIFA Soccer para Mega Drive. Emerson Kimura, tel.: (011) 856-9342, São Paulo, SP.

Phanton System com 2 controles, pistola e 10 carts. Leonardo Passos Deschamps, tel.: (0472) 44-3073, Itajaí, SC.

TROCO

Super NES completo com 1 cart por Mega Drive II. Daniel dos Santos, tel.: (011) 877-8241, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Breno Queiroz, tel.: (011) 533-7673, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Gustavo Costa Brauner, R. Evaristo da Veiga, 21, CEP 96040-680, Pelotas, RS.

Cart Sonic 2 de Mega Drive por outro do meu interesse. Luis Felipe Bastos, tel.: (0242) 31-9016, Petrópolis, RJ.

Bike com 3 marchas mais Dynavision com 1 controle, 1 pistola e 7 carts por Super NES. Klaus Fuchs, tel.: (041) 253-5538, Curitiba, PR.

Master System Super Compact com fone, 2 módulos de antena e 1 cart por Master System II ou III. Roberto Araújo dos Santos, tel.: (011) 535-1273, São Paulo, SP.

AO COMBATE !!!



AMI

Games PC, AMIGA, DOS, CD-ROM

CD32 o 1º Console de Jogo de

PC: Disquete e CD-ROM

A PCL tem como objetivo oferecer aos jogadores que buscam uma experiência única e completa, desde a compra do jogo até a instalação e a execução do mesmo. Para isso, a PCL possui uma equipe especializada em atendimento ao cliente, que oferece suporte técnico e orientações para a instalação e execução dos jogos. A PCL também possui uma loja online, onde os jogadores podem comprar jogos e acessórios diretamente da loja. A PCL é uma empresa que se preocupa com a qualidade dos seus produtos e serviços, e que busca sempre oferecer a melhor experiência possível aos seus clientes. Para mais informações, entre em contato conosco pelo telefone (11) 3055-1111 ou pelo e-mail contato@pcl.com.br.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - **São Paulo** (011): Mappin - Microtime (257 9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) **Campinas** (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - **Rio de Janeiro** (021): Newco do Brasi (325.1986) Galactica (325.3481) - Silbeni (418.3228) - **Curitiba** (041): Canal D (254 8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.



NOS FAZEMOS O FUTURO.



Interação

não é coisa de
papo cabeça.

Mesmo porque você
não vai ter tempo
nem de falar.

para
Mega Drive

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS



CONTEÚDO APROVADO
PELO COMITE J.I.L.O.
(JOGOS INTERATIVOS
LOUCOS E ÓTIMOS).

Antes era
jogar, agora é
interagir. Com
ACTIVATOR você
não só pula
dentro do game
como soca,
chuta e bate!
"Sensores
inteligentes"
captam os
movimentos.
Jogadores
espertos
captam o resto.



Videogame, música,
adrenalina.

Se você
não gosta
de um desses itens,
nem pense em ter um
**multi-mega
cdx.**

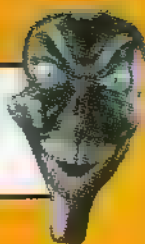
Prepare-se. No **MULTI-MEGA CDX** você joga todos os cartuchos para Mega Drive, todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!

**MANTENHA FORA DO ALCANCE
DOS NERDS.**





ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE
ACORDO COM A LEGISLAÇÃO
DO MUNDO ANIMAL
(OU SEJA, NENHUMA).



Chega um dia
na vida de um
videogame
que ele precisa se
transformar
em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X:
MEGA 32 X. Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD
com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema
40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu
videogame virando arcade. Caiu a ficha?



SONIC & KNUCKLES

CONTEÚDO DESACONSELHÁVEL
PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.



Você acha que este game
é coisa do **futuro?**
Espera pra ver o que ele faz
com o **passado.**

MEGA DRIVE



① - **SONIC & KNUCKLES** (Ótima escolha!)

Super Tançamento de Última geração. Aqui você:

- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.



② - **SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES** (8dm gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - **SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES** (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails. Novos desafios, novas emoções.

ES120

SEGA

MORTAL KOMBAT 2

NEWS

DESERT STRIKE

Combo esperto - A leitora Maria Salete da Silva, de São Paulo (SP) mostra que as garotas também curtem uma boa pancadaria e dá suas sugestões de combos para detonar com Kintaro e Shao Khan. Palmas para a Maria Salete!

Shao Khan Escolha Liu Kang.

...r. Faça isso nos dois rounds e você conseguirá dar um Double Flawless no chefe e tomar-se "The Supreme Mortal Kombat Warrior".



Kintaro Com qualquer lutador, fique em frente a Sonya do cenário e dispare magias. Kintaro virá pra cima e depois caírá para o canto direito da tela. Vire seu lutador para a direita e use LPs seguidamente: o chefe não defenderá.



Passwords - Apostamos que você ainda tem as superpasswords que o leitor Luciano Aves Novaes, de Vitória (ES) descolou: 2ª e 4ª fases com 10 vidas. Que tal? Primeiro você entra na tela de password e **BQQQAEZ**. Saia e volte em seguida à mesma tela. Ai você vai usar **VQAJEKS** para a segunda fase; **VLAECTN** para a terceira; e **ETOE** para a quarta.

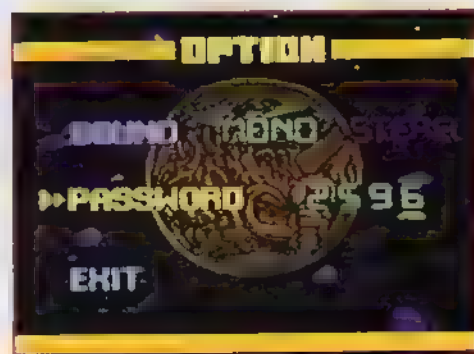


Spider Man vs. THE KINGPIN

Passwords - Ai vão os códigos para você começar o game do estágio que quiser. Anote:

Fase 2 - ELECTRO	Fase 6 - HELPINHAND
Fase 3 - WALLABY	Fase 7 - PUBLIC45
Fase 4 - GALLON66	Fase 8 - KIDNEY2
Fase 5 - FALCON499	Fase 9 - PENCIL6

Mighty Morphin Power Rangers



Passwords - Quer dar um rolê pelas fases do game sem compromisso? Basta usar as passwords abaixo e ir direto ao que interessa.

Fase 2 - 3847	Fase 5 - 1970
Fase 3 - 5113	Fase 6 - 8624
Fase 4 - 3904	Fase 7 - 2596

Códigos para dois jogadores
Scorplina - 0411
Colossus - 1007
Second Colossus - 1212

clássicos Zelda

Nesta edição, vamos desvendar alguns mistérios de mais um capítulo do jogo: o terceiro castelo

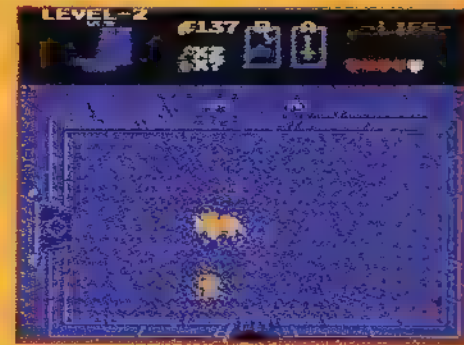


Vela - Não deixe de visitar esta caverninha no caminho do segundo para o terceiro castelo. Dentro dela há um shopping onde você deve comprar a vela, um item muito importante futuramente.



Grana - Ainda no caminho para o terceiro castelo você deve visitar esta área, detonar todos os inimigos do pedaço e empurrar o guardinha de pedra da direita. **Uma caverna secreta se abrirá e nela você apanhará 10 rupees.** Voltando lá para fora, vá para a tela de cima e você encontrará um lugar muito parecido. **Empurrando o guardinha da direi-**

ta você também descobre uma caverna onde pode faturar 30 rupees.



Tercêiro chefe - Você perceberá que o terceiro castelo é uma baba. Sem passagens secretas e grandes mistérios, é fácil chegar ao chefe. Ele é este rinoceronte, que você detona com bombas.



MANIAC GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
EM VÍDEO GAMES

&



MANIIMPORT
COMÉRCIO IMPORTAÇÃO E
EXPORTAÇÃO

**CONVERSÕES
DESBLOQUEIOS
TRANSCODIFICAÇÕES
APARELHOS E ACESSÓRIOS
CARTUCHOS NOVOS E USADOS**

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJAS E LOCADORAS
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 211 - 2º ANDAR - CJ. 3 - CEP 04010-970 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 572-5007 - FONE/FAX: (011) 573-0586



SONIC Knuckles

MEGA

Ueba! Se liga nesta sequência, galera! Vamos dar o final deste game doído e cheio de truques com o Sonic. Nesta edição você encontra a primeira parte: dicas, alguns itens escondidos e todas as esmeraldas. Na próxima edição mais dicas e todos os chefes. Vamos lá?



MUSHROOM ZONE - ACT 1

Nesta fase você encontra as duas primeiras esmeraldas. Só para lembrar, você as pega entrando nos argolas e completando as fases de bonus, ok?



O primeiro argolão está logo após duas orelhas de gâstaca, em cima à direita.



O segundo argolão é aqui, um pouco acima deste puxa-e-sobe, também à direita.

MUSHROOM ZONE - ACT 2



Passa a flertando pelo looping e pula por cima do cogumelo-moa. Neste ponto você encontra o terceiro argolão.



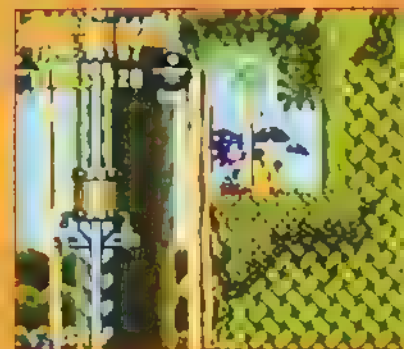
Um pouquinho depois do terceiro argolão está o quarto. Chegar aqui é muito fácil, há dois caminhos e nenhum mistério.

PARAÍSO DE ITENS

Antes de encontrar o quinto argolão, dar uma passadinha neste paraíso de...



Use do s cogumelos mola para subirlado esquerdo, bem no alto da tela. Carona numa mola probu sora inclina aqui. Ai, é só alegria!



A localização do quinto argolão é bemcida com a do segundo. Ao lado de um e-sobe, não suba nele, entre um acima e à direita e... bingo!

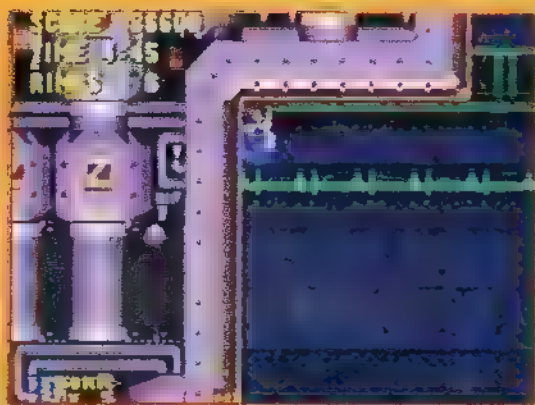


O sexto argolão também é fácil. Você o encontra ao lado do cogumelo mola da foto. Moizeza!

FLYING BATTERY ZONE-ACT

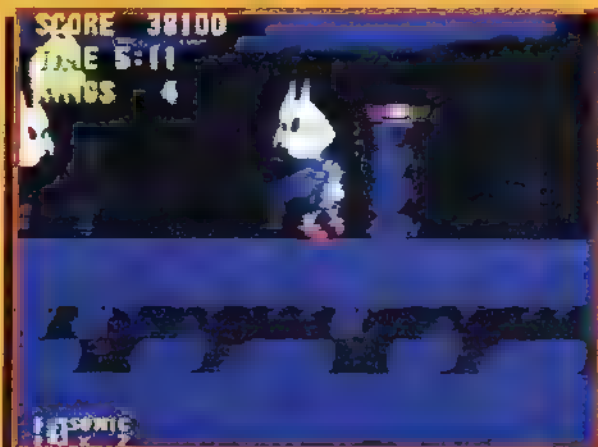
1

Olha o sétimo argolão: correndo no maior pau para a esquerda, depois de 5 obstáculos, entre no túnel. Achou!



DIQUINHA

Como Sonic não tem as mesmas habilidades que o Knuckles não sobe paredes, não voa, não arrebenta certos obstáculos - algumas vezes os caminhos ou as técnicas para passar de fase são diferentes



Detone esta rocha. Ela vai provocar um vazamento de areia que inundará toda a tela. Com a areia subindo, você sobe junto, correndo para achar o fim da fase. No caminho fique bem ligado com alguns blocos que precisam ser empurrados para abrir passagens.



CARTUCHOS NOVOS E USADOS

SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTENDO

TUDO COM GARANTIA

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO

Av. Concelção, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02072

Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669

FIFA Soccer

MEGA



Passwords - Pelo visto, o torcedor Fernando F. Leite é um fissurado por futebol: ele colecionou um montão de passwords para as finais com Brasil, Argentina, Alemanha e Inglaterra.

Brasil x Austria - Z5NWF7LT

Brasil x Argélia - 35DBH85Q

Brasil x Rússia - 222YH2T05B

Brasil x Colômbia - 1YQWQ7HP

Brasil x Camarões - X5HYHF*R1W+

Argentina x Bélgica - Y*BBG9P8

Argentina x Uruguai - X07CT7PF

Argentina x Itália - XJ6B3667

Argentina x China - XTYWP9NJ

Argentina x Alemanha - ZTPDCMT05W2

Alemanha x Bélgica - ZW*BW9JF

Alemanha x Polônia - WD1XC7H*

Alemanha x Holanda

HMBTHMBP9HW7JMZHJSBXC1PP6RJ

Inglaterra x Dinamarca - 2BYWS9HW

TINY TOON

SNES



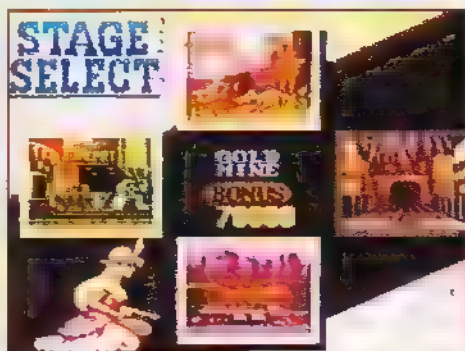
Continues Infinitos - Esta é pra jogar com a turma do Peminha até cansar. Para conseguir Continues sem fim, basta usar a password **PLUCKY - LILICA - BOOKWORM** (aquele vermezinho verde de óculos).



Wild Guns

SNES

Seleção de fases - Fácil, fácil: na tela de seleção de personagens, segure Select e aperte em sequência A quatro vezes, B quatro vezes e AB quatro vezes. Uma tela de seleção de estágios vai pintar para você escolher fase na boa.



TAZ: IN SCAP

MEGA

Acumule Continues - Na fase das plataformas, mas móveis em Marte, toque a estátua de Taz, suba à direita e jogue-se num buraco entre dois pedestais. Detalhe: jogue-se g'rande. Caindo lá embaixo, fique nanico no raiozinho encolhedor e siga pelo estreito corredor à direita. Chegando ao final dele, suba até encontrar um Continue. Jogue-se nos espinhos ao pertinho e apanhe outro e mais outro até cansar.

BLACK THORNE

MEGA

Passwords - Fuze todas as fases do game com estas passwords da hora. Mas fique ligado: os números correspondem à primeira, segunda e demais subfases de cada área, fa ou?

Mina 2 - FBWC

Mina 3 - QP7R

Mina 4 - WJTV

Árvore 1 - RRYB

Árvore 2 - ZS9P

Árvore 3 - XJSN

Árvore 4 - CGDM

Área 1 - TJDF

Área 2 - GSG3

Área 3 - BMHS

Área 4 - Y4DJ

Castelo 1 - HCKD

Castelo 2 - NRLF

Castelo 3 - BMSH

Castelo 4 - MJXC

Castelo 5 - K3CH



PEACE KEEPER

SNES

Seleção de personagem - Use este truque maneiro para iniciar o game com o personagem que quiser. Ligue o console com o cartucho instalado e com os comandos A, L e R já pressionados. Continue segurando os botões até que apareça a tela de apresentação. Daí escolha o modo 1 ou 2 player Story Game e, em seguida, o jogo vai liberar a seleção de qualquer um dos seis personagens para você começar.



adidas RESPONSE LO

8 meses com solado garantido por 6 meses.

adidas STRATEGY
Exclusivo sistema Torsion
que garante maior estabilidade.



adidas NBA

Design americano.
Produzido com materiais "1st quality".



DA PRÓXIMA VEZ,
USA UM ADIDAS.

adidas

The brand with the three stripes

Aqui não tem di



Hero Quest. Agora c

Os Estados Unidos estão jogando RPG há um tempão. A gente começou a jogar Hero Quest há um tempinho. Mas ficamos tão craques que já estamos partindo para du

puta de pênaltis.



Os kits de aventuras só podem ser usados com o jogo Hero Quest, vendido separadamente.

Sob licença de
©1993 Hasbro
International,
Inc., USA.

as novas aventuras.

novas aventuras, com 10 buscas cada. Hero Quest. A aventura não vai acabar nunca. Você vai jogar até a próxima Copa. **Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.**





DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY Nintendo

Aventura - 1 ou 2 jogadores
32 Mega
Lançamento Playtronic

GRÁFICO 
SOM 
DESAFIO 
DIVERSÃO 
JOGABILIDADE 
ORIGINALIDADE 

Donkey Kong Country é desde já um clássico. Quem pensava que tudo já havia sido feito em 16 bits, terá uma grata surpresa

COMANDOS

A	Desmontar do bicho amigo/ trocar de personagem
B	Pular/nadar
Y	Rolar no chão/dar salto mortal
Y apertado	Correr/subir mais rápido nos cipós/pegar e arremessar barril

★ O cart tem bateria. Cada jogador pode salvar até tres jogos

★ Quando você pega três emblemas do mesmo bicho, vai para uma fase de bônus com embleminhas. Com embleminhas valem uma vida extra.

Toquem as trombetas, ou melhor, os tambores: chegou Donkey Kong Country, o lançamento mais esperado para este Natal. Para início de conversa, o jogo tem gráficos magníficos, com inacreditáveis efeitos de 3D criados com uma nova tecnologia. A trilha sonora é perfeitamente adaptada à ação e a jogabilidade é dez, com respostas perfeitas. Como se isso não bastasse, você ainda tem direito a mais de 100 fases de pura emoção! É um grande retorno para o gorila que nasceu vilão e agora reaparece bonzinho. Imperdível!

O MÁXIMO

Donkey Kong Country é resultado da colaboração entre Nintendo e a softhouse inglesa Rare, responsável por sucessos como Battletoads. Foi a primeira vez que um game foi inteiramente desenhado em computadores. A Silicon Graphics usou os mesmos computadores

BICHOS

Donkey Kong Country é um jogo de ação e aventura para o Super Nintendo. O jogo é dividido em 100 fases, cada uma com um chefe. O jogo é muito divertido e desafiador. O jogo é muito bom e vale a pena jogar.

MACACADA A DOIS

DONKEY KONG ISLAND KONGO JUNGLE

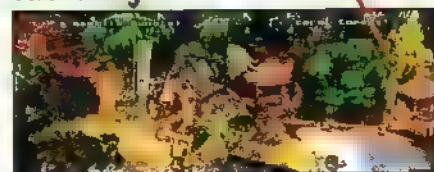
Você pode jogar sozinho ou com um amigo. No modo Contest, você e seu camarada disputam quem consegue terminar mais fases e no modo de equipe, um controla Diddy e outro controla Donkey. No caminho, vocês devem pegar bananas 100 dão uma vida extra. As vidas são simbolizadas por balões de gás. Pegue também as 4 letras da palavra KONG. Ao formar o nome, pinta outra vida extra. O game funciona como o Super Mario World. Você está numa ilha e cada cenário traz um montão de subfases. Só depois de esgotar um cenário é que você pode passar para outro. Mas você pode voltar para qualquer subfase ou cenário que já completou. Memorize onde ficam as vidas extras e outros itens e, depois que terminar cada fase, volte e pegue-os de novo. Assim dá para jogar sossegado. O jogo tem dezenas de passagens secretas: para encontrá-las, jogue barris ou soque qualquer local que pareça suspeito.



The Mines



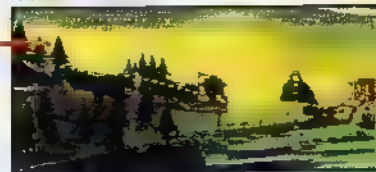
The Jungle



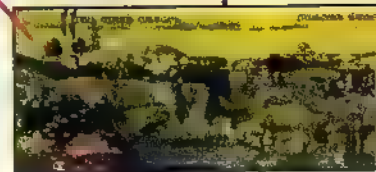
Snow Barrel Blast



Tree Town



Oil Drum Alley



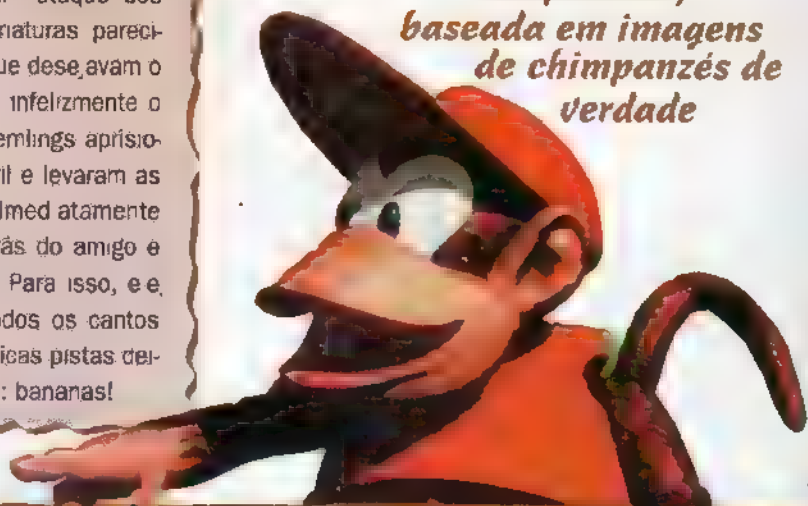
The Mountain Top



TESOURO ROUBADO

Numa certa noite chuvosa, Diddy Kong guardava o grande orgulho de Donkey Kong: o seu enorme estoque de bananas. Donkey tem a um ataque dos Kremlings, terríveis criaturas parecidas com crocodilos, que desejavam o nutritivo tesouro. Mas infelizmente o pior aconteceu: os Kremlings aprisionaram Diddy num barril e levaram as preciosas bananas. Imediatamente Donkey resolveu ir atrás do amigo e das bananas, é claro. Para isso, e, precisará vasculhar todos os cantos da ilha seguindo as únicas pistas deixadas pelos Kremlings: bananas!

A Rare criou Diddy King no computador, baseada em imagens de chimpanzés de verdade



EM 16 BITS

já usara para produzir efeitos especiais em Jurassic Park e Terminator 2, entre outros filmes. Com 32 Mega de memória, Donkey Kong parece ter atingido o limite para os 16 bits. Mas é uma palhinha do que se pode esperar do Ultra 64, prometido para 1995.

AMIGOS COM FASES DE BÔNUS

RAMO



APRIMA



LEONARDO



WIKKY



BRANCO



KONGO JUNGLE



JUNGLE HIJINX

Logo no comecinho, volte para a cabana e pegue uma vida

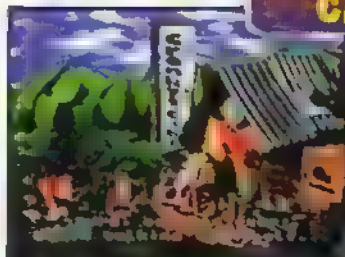
Aqui você pega o rinoceronte e sai a milhao



ROPEY RAMPAGE



Nesta passagem secreta rola um teste de adivinhação. Descubra onde ficou o balão para ganhar uma vida



Ouça um pouco da conversa fiada do Vovô Kong. Afinal deve se respeitar os mais velhos...

CRANKY CABIN

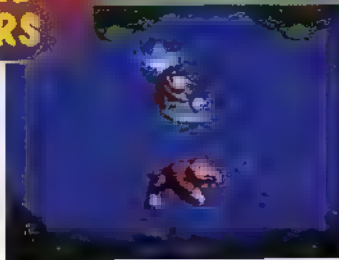
No início ele era o vilão que sequestrava a princesa. Agora Donkey é o mocinho do jogo mais sofisticado já feito para o Super NES

REPTILE RUMBLE



Repare que logo abaixo do K tem uma passagem secreta. Explore-a!

CORAL CAPERS



Nas fases aquáticas aproveite a carona do peixe-espada. Se perder o bicho, nade atrás para subir de novo

FUNKY FLIGHTS



O primo surfista opera um serviço de avião que leva você para qualquer uma das fases completadas

BARREL CANNON CANYON



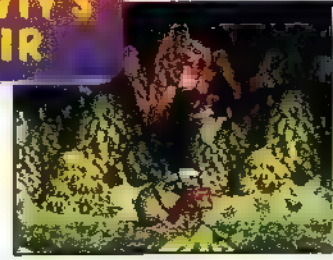
Aperte B ou Y para ser disparado pelo barril canhão

CANDY'S CAVE POINT



Sempre que possível, entre no barril Continue para salvar seu progresso

VERY GNAWTY'S LAIR



O primeiro chefe é moleza. Basta pular várias vezes em sua cabeça

MONKEY MINES

WINKY'S WALKWAY



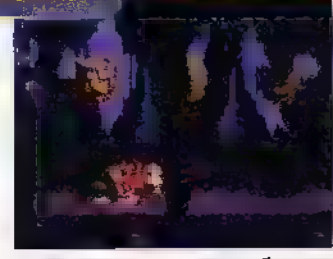
Aqui você faz a sua coleta de bananas montado no sapo

MINE CART CARNAGE



Vá no carrinho pulando os obstáculos e pegando bananas, é claro

BOUNCY BONANZA



Outra passagem secreta. Desta vez rola um sorteio em que dá para ganhar uma banana, um cacho, um ovo ou um emblema do sapinho

BARRIL NORMAL

Servem como armas contra os inimigos

BARRIL TNT

Bomba que serve para explodir inimigos e portas

BARRIL CONTINUE

Funciona como marcador de tela

BARRIL DE AÇO

Dá para rolar em cima deles e atropelar os inimigos

STOP GO TO STATION



Pule no barril GO. Assim ele vira STOP, o inimigo se petrifica e você pode passar

BARRIL CANHÃO

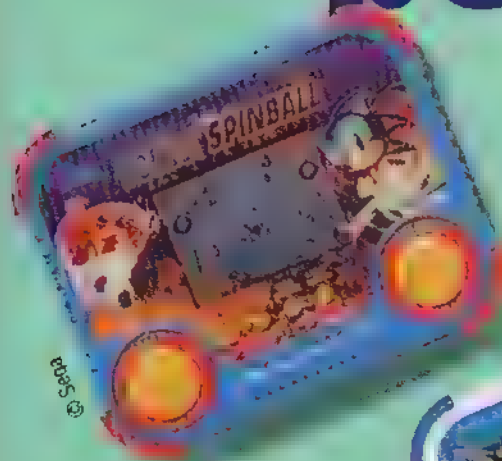
Dispara você para outro lugar da fase. Existem 2 tipos: um é automático, o outro é acionado com o botão B

BARRIL DK

Guarda Diddy e, quando você está com os 2 Kong, funciona como um barril normal



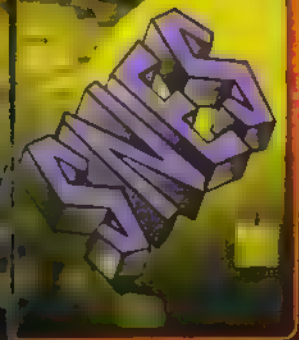
Quem quer brincar de Mini Game põe o dedo aqui.



Branca de Neve é demais, a turma do Pateta você pode jogar no clube, Carmen Sandiego é um joguinho lá de esperto, o Mini Game dos 101 Dalmatas você pode usar para passear na pracinha. E o da Pequena Sereia na casa de praia. O Sonic vai bem até no ônibus da escola. Só não dá pra ficar sem jogar, né?!

**MINI
GAME**

LEGO



EARTHWORM JIM Playmates

Ação - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

O game é divertido e genial. Seria ainda melhor se tivesse mais tipos de armas.

COMANDOS

A Chicotear / Acelerar o submarino / Pendurar-se nas partes brilhantes (quando está no ar)

B Pular / Planar com a cabeça-Méica (pressione rapidamente quando estiver no ar) / Acelerar o foguete e o submarino

Y Retirar / Aceitar o foguete

ARMAS E ITENS

Plasma Power
Arma básica do jogo, com muita munição

Mega Plasma
Arma especial, com apenas um tiro

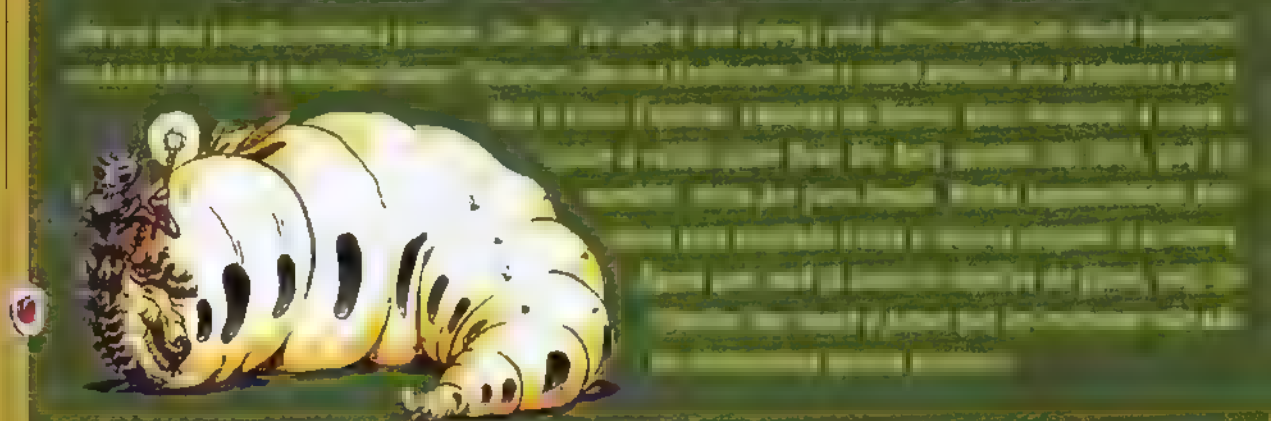
Suit Plasma
Recarga de energia

Pobres minhocas. Foram sempre perseguidas, tanto por pássaros quanto por pescadores. Já estava mesmo na hora de aparecer alguém para vingar o nome da espécie: *Earthworm Jim*, uma super-minhoca. O curioso personagem é um dos atrativos deste game da Playmates, que vem arrebatando nos States. Com justiça, pois tem gráficos maravilhosos, ótimos efeitos sonoros, desafio cabuloso e ação para ninguém botar defeito. Resumindo, diversão das boas!

EARTH WORM JIM



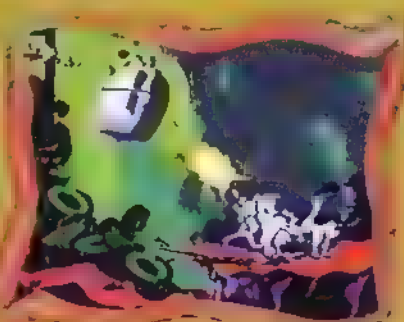
Vida de Minhoca



1 NEW JUNK CITY

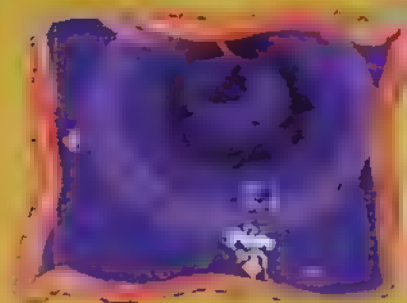


O primeiro chefe joga um monte de coisas



Atire na geladeira para empurrá-la. Assim a vaca vai para cima e o seu caminho fica livre

FASE DE BÔNUS

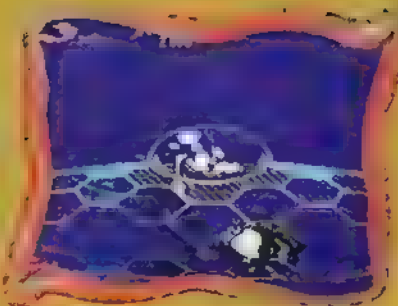
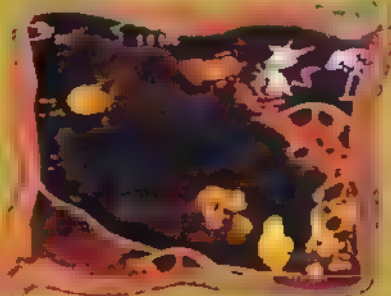


É a fase de bônus, que se repete entre as fases normais do jogo. Corra contra Psycho e pegue o maior número possível de itens para fazer um Continuo. Se perder, terá que lutar contra o fígado. Procure atacar quando ele ficar ton-

2 WHAT the HECK?

Suba nesta esmeralda e comece a andar. Ela leva você para cima, onde da pra faturar itens.

No começo você enfrenta o chefe-gato sem a roupa espacial. Pule ate a pedra de reter e a roupa cair. Ai, e so detonar o bichano quando ele aparecer.



Pendure-se nesta bo'ha de e escapar do gorilao. Case voce fica com a cara amassa

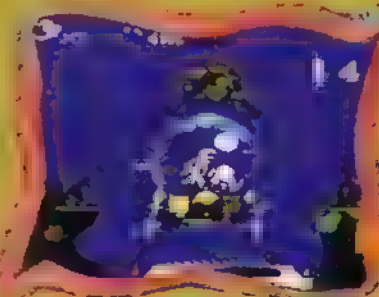
3 DOWN the TUDES



Solte o rato e suba nele. Ap. You B e danado sai mordendo inclusive os gatos

4 SNOT A PROBLEM

objetivo e jogar o figura verde para cima das pedras. No final suba rapido



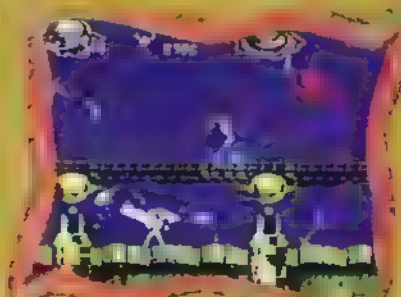
No submarino acelere com B oxigenio dura apenas 30 seg mas pode ser reabastecido p minho

6 FOR PETE'S SAKE

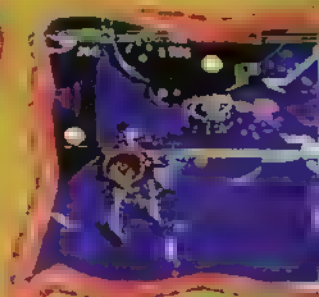
Chicoteie as costas de seu amigo de rosa pra que ele pule os obstaculos. Quando ele se machuca, o caozinho cresce, fica bravo e morde voce



5 LEVEL FIVE



O ventilador arrancou a sua roupa espacial. Siga pulando mais a fien te voce a recupera



Ch'e galinha chicoteie a parte da tela. Quando ambos sairem ap para de dedo

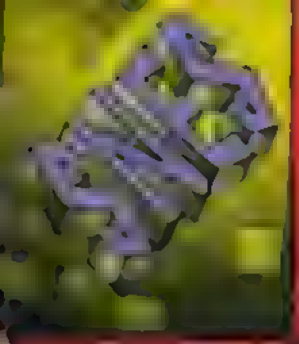
7 BUTTVILLE



Atenção com estes olhos no escuro:



AMAO GAM



PAC-MAN 2

PAC-MAN 2

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

O game é bonito e engraçado, mas Pac-Man temia em não seguir a mira. Isso cansa um pouco.

ITEMS

Power Bullet

Game Paks

Score

ID Card

Level

Time

Score

Power

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score

Score



COMO JOGAR

Você controla o cursor da tela (uma espécie de mira) chamando a atenção de Pac-Man e indicando-lhe para onde ir. Você também usa um estilingue para desimpedir o caminho de Pac-Man ou acordá-lo às vezes. Às vezes empacado, não segue sua mira. Quando empacado, ainda um item chamado Power Bullet, dá poderes especiais ao personagem.



Quando leva uma estilingada, o personagem fica 'lento'. Acima o elevando frutas.



LUTE PARA O BEBÊ

Na primeira fase Pac-Man deve cumprir a missão de levar leite para o bebê. Na primeira fase Pac-Man deve cumprir a missão de levar leite para o bebê. Na primeira fase Pac-Man deve cumprir a missão de levar leite para o bebê.



O litro de leite está perto do bebê. Espere um corvo pousar e mande ele pegar o litro e Pac faz a entrega.



MOVIMENTE A MIRA COM O DIRECIONAL E APORTE Y PARA VER A MÃO QUE INDICA O CAMINHO. NO CANTO INFERIOR ESQUERDO, CHEQUE SEU ARSENAL DE POWER BULLETS

PASSWORDS

Fase 1- FQDW5W5W
Fase 2- Pac WHX49W
Fase 3- GKG Pac MSW



AO INICIAR O GAME ROLA UM TREINO E PAC ENSINA O QUE VOCÊ DEVE FAZER

EM BUSCA DE FLORES

Na segunda fase Pac-Man deve buscar flores nas montanhas para o aniversário da amiga de Junior. Conduza-o para a direita e entre na primeira estação. Ao avistar uma cordinha, suba. Procure a asa-delta e prossiga desviando das árvores (aperte Y) até a placa "goal". Desça e vá puxando os cipós.



Eis as flores. Para que Pac não pule o último cipó e um buraco se abre. Pule nele para retornar à estação.



Quando o jogo termina, o Pac-Man aparece no topo da tela. No topo da tela, o Pac-Man aparece no topo da tela.

**Natal
é na
Tutti Games**

Cartuchos e aparelhos de:
Super Nintendo
Mega Drive
Mega CD
Game Gear
Jaguar
32X

TEMOS
OS
ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS



**TUTTI
GAMES**

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.152

FONE/FAX: (011) 221.6722

PROMOÇÃO DE FIM DE ANO
PREÇOS A PARTIR DE R\$ 40,00.
CARTUCHOS ORIGINAIS
TEC TOY E PLAYTRONIC.
ATENDEMOS TODO BRASIL
VIA SEDEX LIGUE JÁ!



**MICKEY
MANIA**
Sony
Imagesoft
Aventura - 1 jogador

MEGA

GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○
DESAFIO ○○○○
DIVERSÃO ○○○○
JOGABILIDADE ○○○○○
ORIGINALIDADE ○○○

SNES

GRÁFICO ○○○
SOM ○○○
DESAFIO ○○○
DIVERSÃO ○○○
JOGABILIDADE ○○○○○
ORIGINALIDADE ○○○

O SNES tem um game mais travado, as telas demoram pra entrar e o próprio Mickey fica batendo no relógio. A versão de Mega está realmente melhor, mas fica devendo no som.

**COMANDOS
SNES**

Y, X e A Atirar bolinhas
B Pular

MEGA

B Atirar bolinhas
A ou C Pular

MICKEY MANIA

THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE



R

O LANÇAMENTO JÁ PINTOU EM TRÊS VERSÕES

SIMULTÂNEAS: SUPER NES, MEGA DRIVE E SEGA CD. DEBULHAMOS AS TRÊS E A ESTRUTURA E IMAGENS SÃO PRATICAMENTE IDÊNTICAS. ASSIM, AS DICAS DESTA MATÉRIA SERVEM PARA AS TRÊS VERSÕES, FALOU? AS FOTOS DAS FASES 1 E 2 SÃO DO CART DE MEGA; AS DAS FASES 3 E 4 SÃO DO DE SUPER NES.

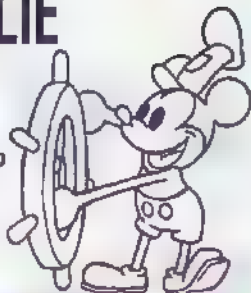
A VERSÃO DE SEGA CD É IGUAL ÀS DE MEGA E SNES, MAS LEVA VANTAGEM NO SOM: MICKEY FALA O TEMPO TODO

TESTES

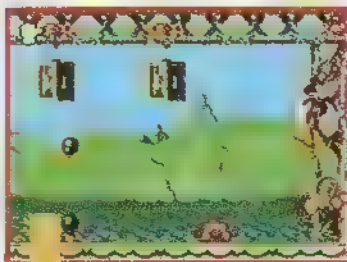
STEAMBOAT WILLIE

(1928)

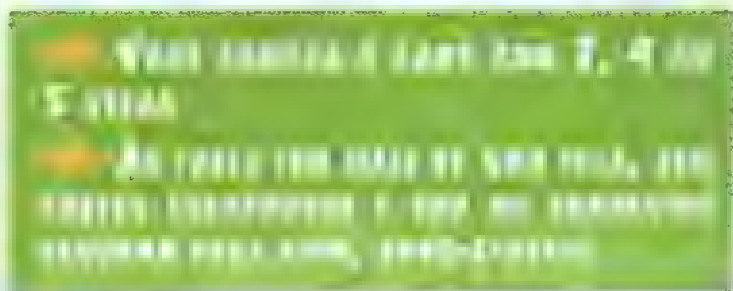
No barco a vapor, Mickey deve coletar muitas bolinhas de gude para enfrentar Bafo e seu papagalho. A tela é em preto e branco e Mickey deve encontrar sua versão antiga no fim da fase.



Olha o Bafo aí, pessoal. Use a bariga dele como trampolim



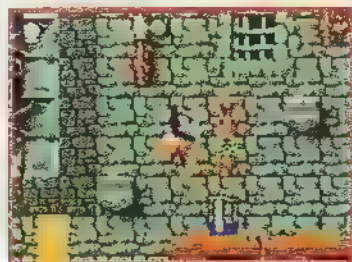
Destrua as roldanas para evitar que as caixas acabem com você. Depois, rola o encontro dos dois Mickeys



THE MAD DOCTOR

(1933)

Pobre Pluto! Ele foi sequestrado por um doido e levado para um laboratório cheio de esqueletos e aranhas. Mickey precisa salvá-lo.



Coloque um pouco de cada ingrediente no pote. Pule no pistão e depois pise no pino perto dos blocos de pedra. Espere a porta abaixo explodir

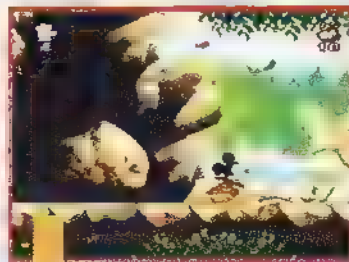


Enfrente o médico louco atirando bolinhas e desviando-se dos tubos de ensaio que ele solta

MOOSE HUNTERS

(1937)

Um passeio na floresta parece bem convidativo para Mickey e Pluto. O chato é que há um alce correndo atrás deles. Você não tem tempo de atirar nem as bolinhas de gude. Corra o tempo todo.



Pluto late quando há perigo: pedras ou galhos que caem na cabeça de Mickey



O alce está sempre na cola e Pluto aponta quando ele aparece

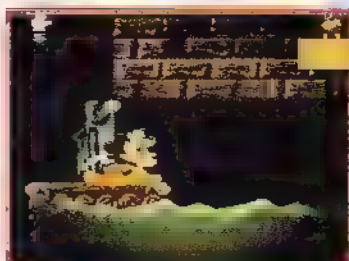
Pernas pra que te quero! A vista frontal é bem sacada. Corra do alce, pegue todas as maçãs e pule a água



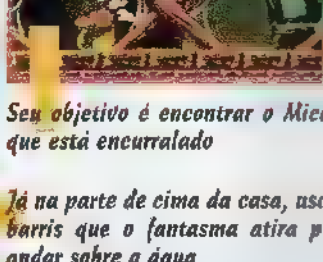
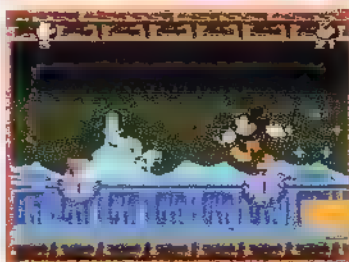
LONESOME GHOSTS

(1937)

Fantasmas estão querendo se divertir às custas de Mickey. Não adianta atirar neles, basta desviar



Na casa dos fantasmas vá para o porão encontrar Pluto na balsa



Seu objetivo é encontrar o Mickey que está encurralado

Já na parte de cima da casa, use as barras que o fantasma atira para andar sobre a água

SAQUE O QUE ROLA NAS FASES FINAIS E QUAL O SEU OBJETIVO. AGORA É COM VOCÊ

FASE 5 - MICKEY AND THE BEANSTALK (1947)

É a história de Mickey e o pé de feijão. Você com certeza conhece esse papo, né? Tudo é gigante nesta fase e seu objetivo é fugir de uma lagarta.



FASE 6 - THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)

Dentro de um castelo cheio de passagens secretas, facas voadoras e espadas, rola esta fase do Príncipe e o Mendigo. Mickey vai encontrar seu inimigo Bafo para o confronto final



HEART OF THE ALIEN Virgin

Ligação - Ação/Aventura

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★★
DESAFIO	★★★★
DIVERSÃO	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
ORIGINALIDADE	★★★

Bom demais! Vale a pena mesmo! Só que o final deixou a gente triste. Boa noite!

COMANDOS

A segurado um pouco	Escudo
A segurado mais tempo	Atirar
A segurado muito tempo	Laser
A + Direcional	Correr
B + Direcional	Chamar
C	Pular
↓	Pegar objetos

★ O Coração do Alien vai estar mais triste agora. Mesmo tendo conseguido vencer Olhos Vermelhos, o amigo Lester não resiste e morre durante a batalha final. Será o fim de Out of this World?

Em Out of this World todo mundo viajou com o cientista Lester quando seu laboratório explodiu. Ele foi parar num estranho mundo de humanoides, meio futurista e meio pré-histórico. As versões de Mega, SNES, PC e 3DO são idênticas e agradaram muito pelos gráficos poligonais. Este tipo de gráfico economiza memória, dá visão de profundidade e melhora a animação em tempo real. A Virgin Interactive traz Heart of the Alien, a continuação de Out of this World. E com uma boa notícia: o CD inclui também o primeiro jogo.

O AMIGO DE LESTER

Na primeira aventura, Lester é ajudado pelo humanoide Buddy. No final, ambos fogem voando em um pterodactilo. Heart of the Alien começa com Lester, que está inconsciente quando eles chegam a uma pequena vila. Buddy vive uma espécie de flashback, lembra-se de que era o líder dessa vila, quando ela foi atacada pelos soldados do humanoide Olhos Vermelhos. A perda animal de estimação de Buddy, lenta mas necessária, lutaram bravemente. Buddy, Lester e dois salvadores amigos procurados por Lester, Olhos Vermelhos.

HEART OF THE ALIEN



PASSO A PASSO

Não há aquele conhecido fase a fase, a tela é contínua. Morrendo, você ganha password do nível em que está. Acompanhe

Na primeira aventura, Lester é ajudado pelo humanoide Buddy. No final, ambos fogem voando em um pterodactilo. Heart of the Alien começa com Lester, que está inconsciente quando eles chegam a uma pequena vila. Buddy vive uma espécie de flashback, lembra-se de que era o líder dessa vila, quando ela foi atacada pelos soldados do humanoide Olhos Vermelhos. A perda animal de estimação de Buddy, lenta mas necessária, lutaram bravemente. Buddy, Lester e dois salvadores amigos procurados por Lester, Olhos Vermelhos.

Na primeira aventura, Lester é ajudado pelo humanoide Buddy. No final, ambos fogem voando em um pterodactilo. Heart of the Alien começa com Lester, que está inconsciente quando eles chegam a uma pequena vila. Buddy vive uma espécie de flashback, lembra-se de que era o líder dessa vila, quando ela foi atacada pelos soldados do humanoide Olhos Vermelhos. A perda animal de estimação de Buddy, lenta mas necessária, lutaram bravemente. Buddy, Lester e dois salvadores amigos procurados por Lester, Olhos Vermelhos.

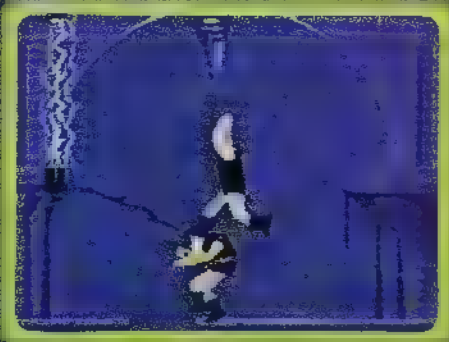


Pegue o chicote. Volte para a direita. Use o chicote na estalactite para passar pelo abismo.



Recarregue poder do escudo na cabine. Parece que você levou um superchoque. A saída desta etapa está bem ao lado da cabine.

Na prisão, fique na frente do guarda, faça um escudo e dispare. Vá para a esquerda. Mais guardas. Faça novamente um escudo e atire. Tire-se e estoure a primeira barreira. São quatro barreiras para destruir. Repita a sequência, ok?



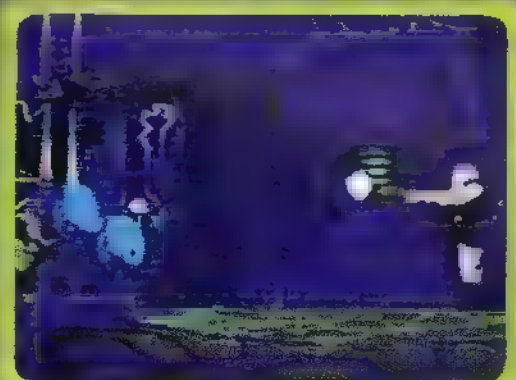
Vá pra esquerda, pinta um laser e um guarda. Que fazer? Use o chicote para agarrar-se no canhão e bata com seus pés na cabeça do guarda para chegar no outro lado.

O guarda vai cair e ficar preso num buraco. Deixe o cara lá mesmo. Siga para a esquerda, use o elevador e atire na caixa de controle. Pule o guarda que ficou entalado e siga pra direita. Enfrente dois guardas usando escudo. Continue na direita.

Desça no primeiro buraco que aparecer, (prepare que Lester está lá em cima na tubulação). Faça o escudo e chegue perto do guarda, chicoteie e Lester vai cair em cima do outro guarda que está no andar superior.

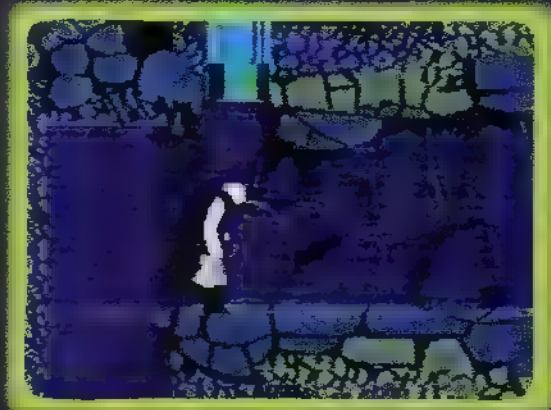


Suba, saia da tela, volte e o Lester vai estar em cima daquela primeira buraco em que você caiu. Lester vai descer e jogar uma granada no guarda. Desligue o campo de força e siga para a esquerda. Há gases letais por todo lado. Pendure-se no teto e pule. Lembra-se do guarda que ficou entalado? Então, use os pés dele. Estoure a planta que vem do teto e vá na pauleira. Ao ver uma tubulação, suba. Neste trecho vai rolar uma animação. Siga para a direita e desligue a caixa que pisca. Tome cuidado para que as caixas de madeira no alto não caiam em você: dê chicotadas para derrubá-las antes de prosseguir. Siga para a esquerda e ao ver três lâmpadas azuis na vertical, pule. Continuando, pinta uma porta eletrificada. Chegue perto e pule com cuidado. Vá para a esquerda, atire nos guardas e recarregue o chicote. À saída deste andar está bem ao lado. Vá pra direita. Ao encontrar 3 lasers, passe com cuidado entre eles.



Depois de derrotar o guarda usando o escudo, desça pela tubulação e enfrente outro guarda. Vá pra esquerda, suba, desça e destrua o mecanismo que estava entre os guardas.

Vá pra esquerda e mate a planta. Pinta uma tubulação para descer. Não suba nela ainda. Vá até o elevador, desça e pule a barreira desviando dos gases venenosos. Ao avistar a máquina, destrua a danada, continue na esquerda, mate a "perna" da planta e pegue o detonador. Vá pra direita e siga no pique. Volte todo o caminho até o ponto em que você destruiu a máquina.



Saca a tubulação para o andar de cima? Saca nela agora. Os morcegos na parede. Fique perto.

Vá pra esquerda, suba, mate o guarda e pegue uma bomba. Volte e desça e vá pra esquerda. Ao ver o campo de força, use o chicote, correndo até encontrar uma grande engenhoca. Chegue perto e aperte os 3 botões e aguarde a explosão. Agora, volte para o campo de força. Você vai enfrentar guardas já na parte de cima do lugar. Depois de passar pela porta, chicoteie as caixas para que caiam no guarda. Vá em frente.



Pule a marca azul no chão, chicoteie o guarda duas vezes e, na terceira, derrube a caixa nele.



Seguindo para a esquerda, faça o seguinte: chicoteie duas vezes e na terceira, estando próximo da primeira alavanca, aperte o botão. O guarda vai cair na jaula do animal de estimação de Buddy. Neste ponto vai rolar uma animação do fim do jogo.

PASSWORDS

1 - BDXF	4 - DGBJ	7 - RJLG	10 - CXLD
2 - XRCL	5 - KTLB	8 - LKHC	11 - HLCJ
3 - HGDD	6 - RLRB	9 - HJJG	12 - CDJR



SPARKSTER THE ROCKET KNIGHT ADVENTURES 2 Konami

Ação - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Um jogo que agradará os jogadores. O chefe final é um dos mais originais da história dos Games

COMANDOS

A	Espada
B	Pulo
C+Direcional	Bucket
C	Girar

ITENS

Rosto - Vida extra

Pedra azul - Dez valem um sorteio para ganhar outro item

Pedra vermelha - Uma já vale o sorteio

Maçã - Restaura um pouco de energia

Corno - Restaura toda a energia

Bomba - Não toque!

Chama - Deixa a espada com poder de fogo

SPARKSTER

Os desenhos animados e gibis deram conta da maioria dos bichos amados ou conhecidos, como patos, cachorros e cavalos. E a indústria do videogame foi buscar os que sobraram.

Foi assim que nasceu Sparkster, o herói-gamba que fez sucesso no fim do ano passado. Agora pinta a segunda aventura. A Konami, como sempre, fez aquela salada com cenários futuristas, plataformas estranhas e chefes de estrutura mecânica. O resultado é um visual que agrada a aventura de primeira.



Os desenhos animados e gibis deram conta da maioria dos bichos amados ou conhecidos, como patos, cachorros e cavalos. E a indústria do videogame foi buscar os que sobraram.

REINO DE ZEBULOS

Pra quem não conhece a história, Sparkster é o líder da ordem dos Rockets Knights (Cavaleiros-foguetes) no Reino de Zebulos. A paz foi para o espaço quando Axle, um revoltado traidor, quis dominar o planeta Elhorn contando com a ajuda da nave Pig Star. Depois de

vencido por Sparkster, a Pig Star foi trancada em lugar seguro e tudo ficou na boa. Nessa segunda aventura, uns caras sacanas formaram o império Gedol, seqüestraram a princesa e estão querendo a cabeça de Sparkster pra dominar o planeta e blablablá...

VOANDO NA TELA

As seis fases têm mais de uma tela. Há inimigos e muitos subchefes. Você pode explorar o cenário voando pra cima e pra baixo quantas vezes quiser atrás de itens. Procure passagens secretas batendo em todas as paredes que parecerem suspeitas. Use todas as estruturas como plataformas e fique ligado nas nossas dicas.

FASE 1

Para enfrentar este trem robô, voe para as diagonais superiores para proteger-se e ataque o nariz bolinha.

FASE 2

Você derrota na boa o chefe rabudo se atacar somente quando ele estiver na frente do muro e proteger-se quando estiver atrás.

FASE 3

O lance é pegar a espada entrando no segundo buraco, destruir as turbinas da nave. Passeie pela nave semidestruída e tome muito cuidado com os olhos nos postes. Há vários pelo caminho. O chefe dá a maior canseira. Começa como palhaço, vira um gênio que solta caveiras e depois vira um monte de palhaços. Fique desviando e só ataque quando ele estiver como palhaço pequeno, como na foto.

FASE 4



O Direcional movimenta os braços e o A dá socos

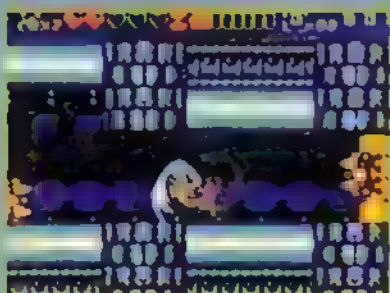


Quando este robô rosado pousar, você vai ver o tamanho da encrenca

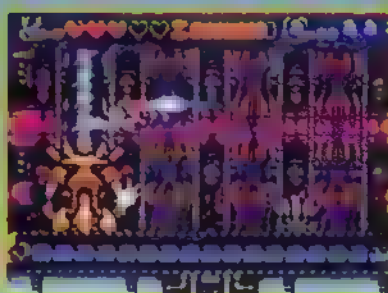


Agora o botão C defende, o B dá um soco-gancho e o A, um soco normal

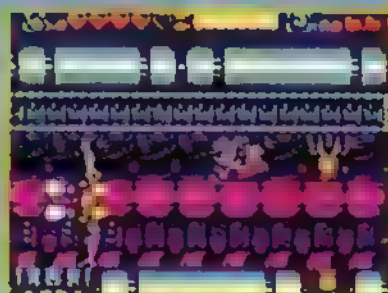
FASE 5



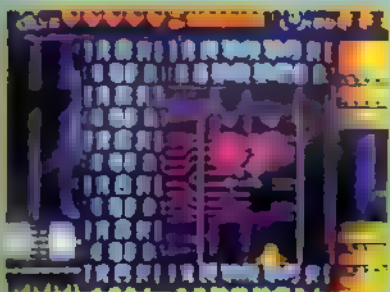
Estas miras vão te dar uma dor de cabeça e tanto. Seja bem rápido e use a girada



Este robô está entre lasers. Fique grudado no cara e ataque



Aqui, desça e vá desativando os comandos do laser com sua espada.



Fixe neste botão e espere o momento certo para prosseguir



Ops! Um robô-palito em cada andar? Procure atirar na cintura para detoná-los



Neste robô amarelo use o mesmo esquema. Contra o verde, atire na cabeça

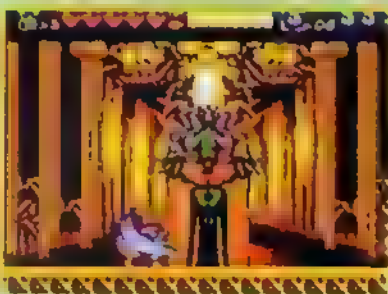
FASE 6



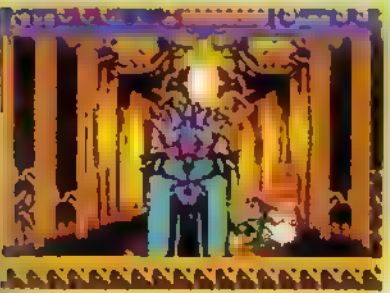
Sua luta será contra Arel que, depois de vencido, lhe dará uma espada



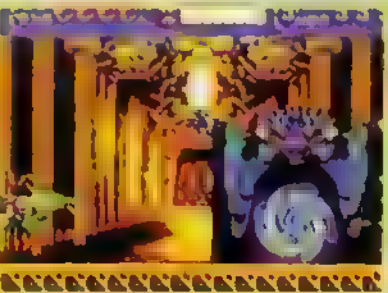
Agora, preste atenção aos comandos: A faz o círculo, B corre e o Catira meteoros



O chefe só pode ser atingido quando pisca. Se liga! Ele atira raios e meteoros



Use o ataque de meteoros a, quando o adversário estiver tonto, aperte o A.



O perigo continua rondando. Este círculo azul suga Sparkster para dentro dele



Agora o chefe se transforma numa cabeça enorme. Acerte-o no ponto vermelho.

PASSWORD

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

Poupe seus Continues! Sem eles você não fatura passwords



TINY TOON ADVENTURES ACME ALL-STARS/ Konami

Ação — 1 ou 2 jogadores.
8 Mega

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

Os comandos são simples e não há regras nem juiz nas partidas de futebol e basquete. Que boiada legal, hein?

COMANDOS

Para todas as modalidades

A	Ataque ou arremesso
B	Passar bola
	Jogada especial (Plucky voa, Presuntinho vira bolinha e Perninha corre)
C	

★ No futebol e basquete você pode mudar o cenário. Tente!

**QUEM
JOGA
COM
QUEM**

CAMPEONATO
Você joga somente
contra o computador



CAMPEONATO

Em Acme All-Stars você pode disputar um Campeonato, escolhendo Story e depois New Game ou jogar Partidas Simples. As modalidades do cart para os dois modos são futebol, basquete, boliche, corrida de obstáculos e o inusitado Montana Hitting. No Campeonato, os competidores são obrigatoriamente Perninha, Lilica, Presuntinho e Plucky. A ordem dos jogos é determinada pelo computador e começa sempre com o futebol e daí para os outros esportes. São mais de sete matches (competições). A dificuldade vai aumentando, pois os personagens controlados pelo computador são feras. Ao final de cada etapa o game dá passwords (aquelas com rostinhos).

PARTIDAS SIMPLES

Para jogar sem compromisso, selecione o esporte na tela de seleção e mande bala. Lembre-se: você pode montar sua equipe somente nas modalidades futebol e basquete. Nos outros esportes, você joga obrigatoriamente com Perninha.



Selecione nesta tela os modos de jogo. No Story você inicia o campeonato com o futebol, que é a primeira competição (1st. match). Vencendo, passa automaticamente para os outros esportes

A tela de seleção de personagens tem um visual confuso. Para as Partidas Simples, você pode montar sua equipe no futebol e basquete



PARTIDAS SIMPLES

No futebol e basquete
podem jogar:

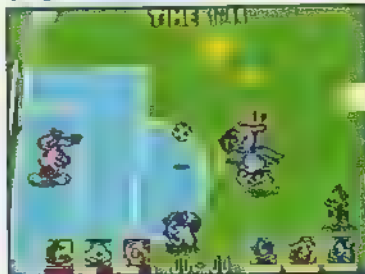
- você contra o computador
- você e um amigo contra o computador
- você contra um amigo
- computador vs. computador (demonstração)

Nos outros esportes,
você joga:

- sozinho contra o computador
- contra um amigo

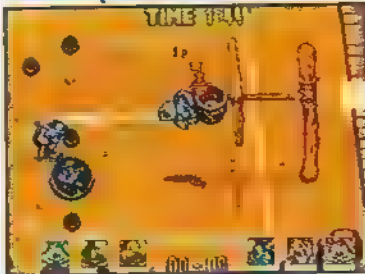
É mais um game da Konami, que nunca deixa a criatividade de fora dos carts: **Acme All-Stars**, com a presença da divertida turma do **Perninha**. Nada de fases complicadas. O lance é saber quem é o melhor da Looniversity, num muito bem sacado campeonato de jogos que inclui várias modalidades. Os amigos vão suar a camisa pra vencer as competições. E quem ganha de verdade é você, que vai passar um tempinho dando boas risadas diante da tevê.

FUTEBOL



A melhor equipe é Lilica acima à esquerda, Presuntinho abaixo à esquerda, Perninha no centro e Plucky no gol. Mas, fora do Campeonato, você pode escolher outros personagens

BASQUETE



Este é o cenário western na partida de basquete. Cuidado com a interceptação das bolas. Você pode apertar B e trocar o comando do jogador. Plucky voa leva a bola à cesta

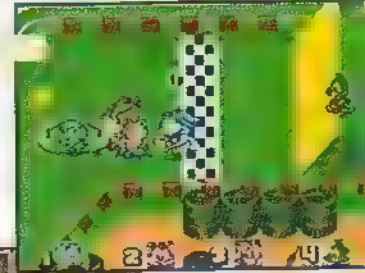
MONTANA HITTING



Invocado como sempre, o Max tratou de arrumar um esporte estranho. Perninha tem que bater na cabeça dele com o porrete sempre que aparecer no buraco. Se acertar outro personagem, você perde pontos

CORRIDA DE OBSTÁCULOS

O segredo é desviar das bolas e do rosto do Max. Terminar na frente não significa vitória



BOLICHE



Meu! Perninha é gross demais no boliche! O aciona a mira e depois você arremessa. São cinco rodadas para você tentar seu strike

ESTUDAMOS DETALHADAMENTE
O MOVIMENTO HUMANO.
ANALISAMOS PROFUNDAMENTE
A SUSPENSÃO DOS CARROS.
OUVIMOS SISTEMATICAMENTE
A OPINIÃO DOS ORTOPEDISTAS.
COPIAMOS DESCARADAMENTE
A ESTRUTURA DOS PNEUS.

(E AÍ SÓ DEMOS
UMA MEIA-SOLA.)



AMORTECIMENTO AJUSTÁVEL POR REGULAGEM DE PRESSÃO.

ADIDAS TUBULAR. O ÚNICO COM BOMBA DE PRESSÃO COM VISOR DIGITAL, QUE PERMITE AJUSTE DE AMORTECIMENTO NO SOLADO, DE ACORDO COM O PESO E A ALTURA DO ATLETA.



THE BRAND WITH THE THREE STRIPES

adidas
tubular



IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS EA Sports

Esporte - 1 a 4 jogadores

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Uma trilha sonora cairia bem. As partidas ficam muito monótonas só com rebatidas e aplausos

COMANDOS

A	Bola alta
B	Bola fraca e baixa
C	Bola baixa e forte



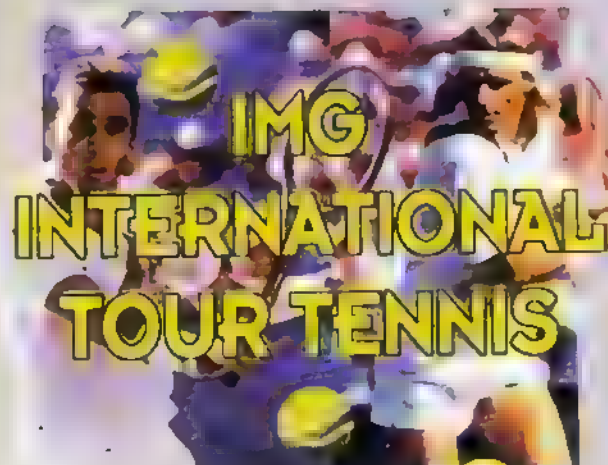
É uma boa dar bolas altas com o botão A. Dificulta a recepção do adversário

Você pode usar o adaptador Team Player para quatro jogadores e chamar a galera

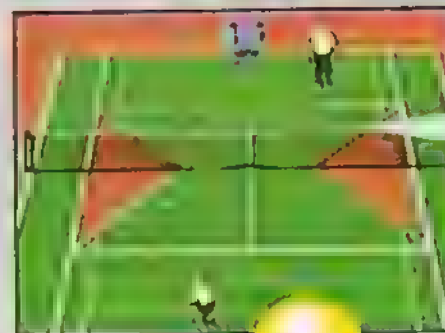
Quando o barato é tênis, é fundamental manter-se atualizado. E quem está nessa, tem de dar uma olhada em IMG - International Tour Tennis, da EA Sports. O jogo tem estrutura simples, gráficos sem criatividade e som pobre. Mas a resposta aos comandos é boa, traz um ranking atualizado dos raqueteiros e uma inovação importante: vem com bateria pra você continuar as partidas.

MODOS DE JOGO

Você tem o Practice (para treinar), o Exhibition (sozinho ou com adversário) e o New Tournament (campeonato). Neste, você seleciona as duplas para as oitavas, quartas, semi-finais e finais e escolhe as cidades para as partidas. O New Tour é idêntico ao New Tournament, mas sem opção de escolha das cidades.



PRACTICE



Você deve rebater as bolas com maestria. Vic Braden, tenista que já teve seus tempos de glória, vai dar o recado

EXHIBITION



Antes da partida, se você apertar o botão B, o controle passa para automático e você só controla a raquete, o personagem vai de encontro a bola



Escolha sua dupla. A dupla adversária pode ser controlada pelo computador, ou um colega

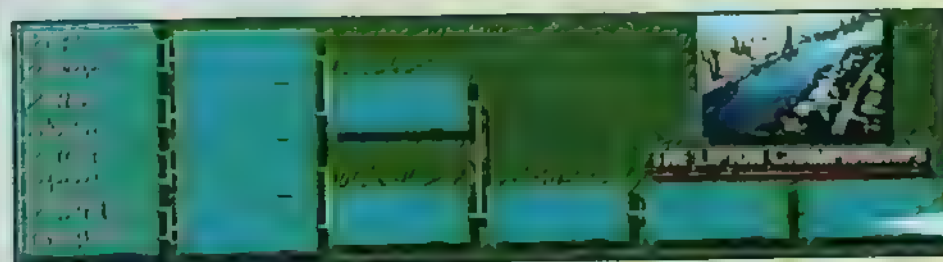
NEW TOURNAMENT



Escolha a cidade onde vai rolar o campeonato



Ao sacar, aparece a raquete. Use o botão C para controlar a força do saque (vermelho vai aumentando). Verifique também se você prefere bola alta, média ou baixa de acordo com a posição dela na raquete.



Depois de formar as duplas, você tem a grade feita. Olhe se

AGENDA DO TORCEDOR-1995

TODOS OS DIAS DO ANO COM SEU TIME DE CORAÇÃO

Participe da maior jogada do ano com a Agenda do Torcedor. Diferente, original, informativa, um **VERDADEIRO TROFEU!**

A capa é a foto da própria camisa oficial do clube. No miolo, em todas as páginas, o escudo do time, nas cores oficiais. **QUE VISUAL!**

Além dos espaços para anotações de seus compromissos do dia-a-dia, as páginas trazem informações completas do time: a história, as conquistas, os artilheiros, a letra do hino e **MUITO MAIS!**

Você vai acompanhar a atuação de seu clube, durante 1995, nas páginas reservadas para anotações sobre os jogos nos campeonatos **PEÇA JA A SUA**, e não se esqueça de seus parentes e amigos. A Agenda do Torcedor é um ótimo presente para este fim de ano!

AGENDA DO TETRA

Você ainda não viu nada igual!

Tudo sobre as copas de 58, 62, 70 e 94: artilheiros, recordistas, confrontos, resultados dos jogos, escalações, e muitas outras informações sobre a nossa Seleção em 80 anos de glórias!

2 OPÇÕES DE PAGAMENTO!

À VISTA - Envie para Caixa Postal 8.500 - RJ - CEP 20.212-970, Cheque ou Vale Postal em nome de **BRUTH EDITORIAL**, junto com o cupom-resposta abaixo. No caso de Vale Postal, a agência de destino é Rua Bela, código 522.481. Se preferir, pode depositar em qualquer agência do Banco Itaú - conta nº 18045-3 Ag. 0580 - Gamboa. Favor enviar cópia do depósito

SEDEX À COBRAR - Envie o cupom-resposta preenchido ou telefone para 021, 239-1320 e 239-0496. O pagamento deverá ser feito somente quando retirar seu pedido na agência do Correio mais próxima de sua casa



PREÇOS

- À VISTA (CHEQUE/VALE POSTAL/ DEPÓSITO EM CONTA).....R\$ 19,90

- SEDEX À COBRAR CAPITAIS/INTERIOR DOS SEGUINTE ESTADOS:

DF, ES, MG, MS, PR, SC, SP, RJ.....R\$ 23,90

- SEDEX À COBRAR DEMAIS CAPITAIS/INTERIOR.....R\$ 29,90

GRÁTIS - NA COMPRA DE 2 OU MAIS

AGENDAS, RECEBA UM BRINDE SURPRESA DE SEU TIME!

CUPOM-RESPOSTA

BRUTH EDITORIAL

CAIXA POSTAL 8.500 - RJ

CEP 20.212-970

- ☐ Prefiro pagar à vista.
- ☐ Estou enviando junto com este cupom:
- ☐ Cheque nº.....Bco.....
- ☐ Vale Postal
- ☐ Cópia do depósito
- ☐ Prefiro pagar quando receber no correio, pelo Sedex à cobrar.

NOME.....

END.....

BAIRRO..... CIDADE.....

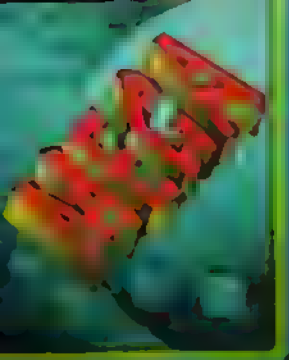
ESTADO:..... CEP.....

Desejo receber a(s) seguinte(s) agenda(s)

- | | | | |
|--------------------------------------|------------|-------------------------------------|------------|
| ☐ Botafogo | Qtas?..... | ☐ Cruzeiro | Qtas?..... |
| ☐ Flamengo | Qtas?..... | ☐ Allet. MG | Qtas?..... |
| ☐ Fluminense | Qtas?..... | ☐ Internac. | Qtas?..... |
| ☐ Vasco | Qtas?..... | ☐ Grêmio | Qtas?..... |
| ☐ Corinthians | Qtas?..... | ☐ Bahia | Qtas?..... |
| ☐ Palmeiras | Qtas?..... | ☐ Vitória | Qtas?..... |
| ☐ São Paulo | Qtas?..... | ☐ CBF/Brasil | Qtas?..... |
| ☐ Santos | Qtas?..... | | |

Desejo receber o BRINDE SURPRESA do seguinte time.

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ Botafogo | ☐ Cruzeiro |
| ☐ Flamengo | ☐ Allet. MG |
| ☐ Fluminense | ☐ Internac. |
| ☐ Vasco | ☐ Grêmio |
| ☐ Corinthians | ☐ Bahia |
| ☐ Palmeiras | ☐ Vitória |
| ☐ São Paulo | ☐ CBF/Brasil |
| ☐ Santos | |



MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores



Pena que o seriado não seja transmitido por nenhuma emissora brasileira. Teríamos mais referências da história

★ Opa! O adversário disparou uma magia contra você? Tudo bem, aperte → + A + B e ela volta pra ele

★ Olha que legal: Embaixo da sua barra de energia, há uma barra de Power Meter. Quanto mais você apanha, mais ela aumenta. Isso significa que seus golpes ficam mais fortes. É mole?

Conhecido seriado da televisão japonesa, o Power Rangers é um grupo de teenagers guerreiros. Jason, Zack, Kimberly, Trini e Billy têm ótimos golpes e magias quando lutam individualmente. Quando eles se juntam ao Dinozords - seu veículo especial - transformam-se no Megazord, um enorme robô com superpoderes. O game é interessante e rápido.

OPÇÕES

São dois tipos de jogos. Sozinho (no qual não é possível jogar com os chefes) e contra um amigo (cada um pode escolher quem quiser). Na primeira opção não dá para escolher o cenário e cada luta dura apenas um round. No mano-a-mano, além de escolher um dos seis cenários, cada luta é sempre na melhor de três.



MEGAZORD

Mega Beam - ↓ + ↑ + A ou B

Shield Flash - ←, → + A ou B

Inferno Blast - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Lighting Plasma - ←, → + A ou B

RED RANGER

Heel Kick - →, ↓, ↓, ← + A ou B

Power Gun - ↓, ↓, ↓ + A ou B



BLACK RANGER

Spinning Axe - Aperte A ou B repetidamente

Power Gun - ↓, ↓, ↓ + A ou B

BLUE RANGER

Thunder Lance - ↓ 2s. depois ↑ + A ou B

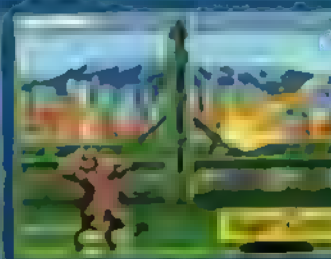
Power Gun - ↓, ↓, ↓ + A ou B



PINK RANGER

Knee Whip - ↓ 2s. depois ↑ + A ou B

Dino Arrow - ← 2s. depois → + A ou B



YELLOW RANGER

Dagger Tackle - →, ←, → + A ou B

Power Gun - ↓, ↓, ↓ + A ou B

GREEN RANGER

Dragon Kick - ← 2s. depois → + A ou B

Thunder Dragon - Aperte A ou B repetidamente



OS CHEFES

DRAGONZORD

Heat Horn - ← 2s. depois → + A ou B

Blade Whip - ↓ 2s. depois ↑ + A ou B

Dragon Missile - ← 2s. depois → + A ou B

Dragon Dynamo - Aperte B 3s. depois solte

MINOTAUR

Tornado Charge - ← 2s. depois → + A ou B

Fire Breath - →, ↓, ↓, ← + A ou B

Power Wall - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Jack Knife Tackle - ↓ 2s. depois ↑ + A ou B

MADAM WOJ

Water Blast (No ar ou não) - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Ice Breath - →, ↓, ↓, ← + A ou B

Hair Whip - ← 2s. depois → + A ou B

GOLDAR

Hurricane Sword - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Eye Beam - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Gold Slash - →, ↓, ↓, ← + A ou B

Atomic Ball - Aperte B 3s. depois solte

CYCLOPSIS

Arm Thunder - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Lava Missile - ↓, ↓, ↓ + A ou B

Lightning Rain - ←, ↓, ↓, → + A ou B

Razing Flash - ← 2s. depois → + A ou B

**TUDO SOBRE O JOGO
MAIS ARRASADOR
DO ANO!**





EDITORAZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadoras: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emílio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luis Fábio Marchesoni R. Mletto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 72, dezembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-8115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA
ANER EDITORA ABRIL S.A.

A ÚLTIMA AÇÃO GAMES DO ANO CHEGA ARREBENTANDO EM RITMO DE FESTA

SNES
THE LION KING
Conheça um dos games
mais esperados do ano

MEGA
ZERO TOLERANCE
Bala pra tudo quanto é
lado. Engula se for capaz

**E UM SACO DE GAMES
PARA QUASE TODOS OS
SISTEMAS**

GAME CHARADA
MAIS UM PRÊMIO MELHOR
DO QUE PRESENTE DE
PAPAI NOEL. PARTICIPE!

**SUA COLEÇÃO
DE ADESIVOS
NÃO PODE PARAR**
SSF2 TURBO
DHALSIM E HONDA
ESTÃO CHEGANDO



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-8115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 228-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

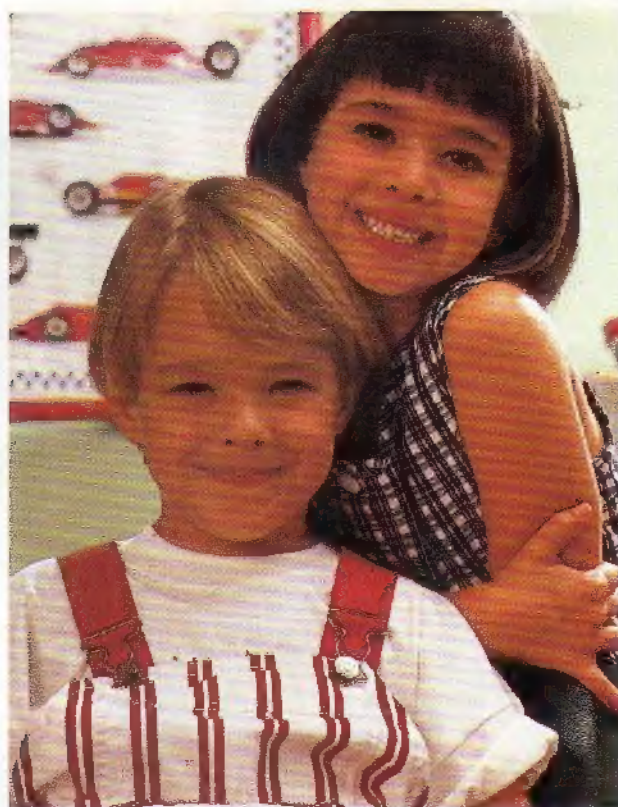
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorgs, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



**O BOM DE TER UMA AGENDA TILIBRA É QUE A GENTE ESCREVE
O QUE QUER E DEPOIS NINGUÉM VAI CORRIGIR E DAR NOTA**



Diário Minnie:
permanente,
1 dia por página.



Estudante:
permanente, 3 dias
por página.



D+:
permanente, 3 dias
por página.



Diário Garfield:
permanente,
1 dia por página.

A coleção de Agendas Tilibra 95 já está à venda nas boas papelarias

ARME-SE

PARA

O KOMBAT



TÁTICAS MORTAIS:

- 6 botões de disparo.
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.
- Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.
- Master System* e Atari* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.



TÁTICAS MORTAIS:

- 6 botões de disparo.
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.
- Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.



TÁTICAS MORTAIS:

- 6 botões de disparo.
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Rato-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM
A Dynacom é fera.